昭和62年10月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第9号通巻13号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

人気ゲーム1位・2位・3位…
一挙攻略

ハマリ面を抜けだせ!
R-TYPE

ヒジ打ちが全て
ダブルドラゴン

大和は強いぞ!
1943

体を鍛え挑戦!
ストリートファイター

最終面攻略マップ付
ドラゴンスピリット

技を使え打ち倒せ!
バトランティス

2000万への道
グラディウス

ニューゲーム爆発!
- ◆ブラックアタック
- ◆タッチダウンフィーバー
- ◆プランプポップ
- ◆ブラックドラゴン
- ◆オスカー
- ◆イグジーザス
- ◆アフターバーナー
- ◆ブレイザー
- ◆モンスターランド

ゲーメストパロディ版 ゲーメスト

パワーアップ好評! マンガ
メタルフリークス

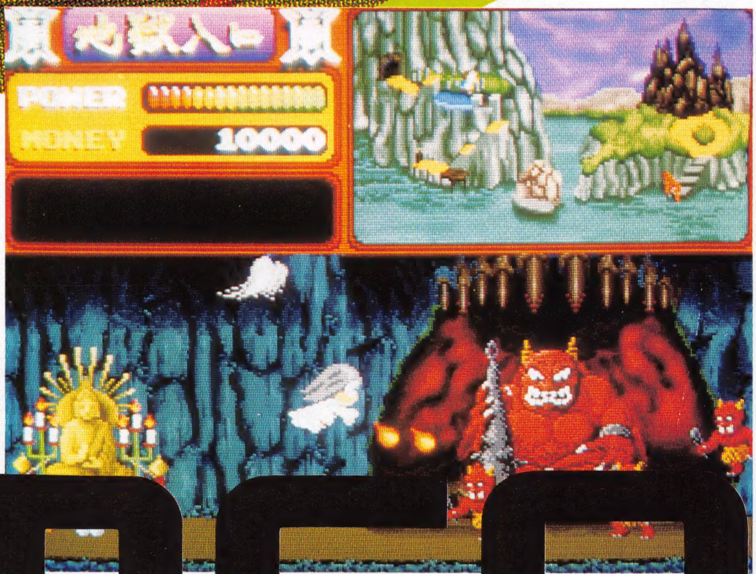
ゲーメストアイランドなんだゾ
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
君こそゲーメスト

10月号
定価480円


CAPCOM
選ばれし者よ
邪悪な竜を打ち倒せ
© CAPCOM
TM
BLACK DRAGON
ブラックドラゴン
ニューヒロイック
アドベンチャー
はるか昔、天空より稲妻とともに
現われし3匹の竜が一つの
王国を闇の中へと葬むった。
……しかし、長い暗黒の
時代は、そこに一人の
勇者を誕生させた。
ゴブリンの斧をかわせ!
ブルードラゴンとの一騎打ち!
株式会社カプコン
〒540 大阪市東区大手通1-27 大阪06(946)6622(代)
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 東京03(440)4801(代)

Alfa™ アルファレコード株式会社 ワーナー・パイオニア株式会社





「妖怪道中記」「ワンダーモモ」オリジナル・ミュージックを収録した「ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.2」の登場だ。今ではなつかしい「バラデューク」「モトス」「スカイキッド」も入っているぞ!

妖怪道中記(ゲーム/鬼ヶ島〜BGM〜鬼〜ラウンドクリア/龍宮城〜マンボ龍宮〜玉手箱/BGM〜巫女モドキ〜BGM/ゲームスタート〜お葬式〜三途の川〜閻魔大王/天界〜極楽/BGM〜エンディング〜スタッフ・ロール)/スカイキッド/バラデューク/ワンダーモモ/モトス/スカイキッド・デラックス LP:ALR-22914 CT:ALC-22914 各¥2,200
CD:28XA-171 ¥2,800 ◉ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.1も好評発売中!

namco

C ㈱ナムコ

ATTACK

©コナミ

やがて想像を絶する敵がでてくる…そのとき君は生き残れるか!?



よくもやったな！　秘密の格納庫から発進だ！



敵の飛行機が爆弾を落としに来た！

かっこいいタイトル画面。→



ストーリー

世界制覇をもくろみ、着々とその準備を整えていた悪の帝国がついに行動を開始し、その第一目標となった自国の基地が破壊されてしまう。

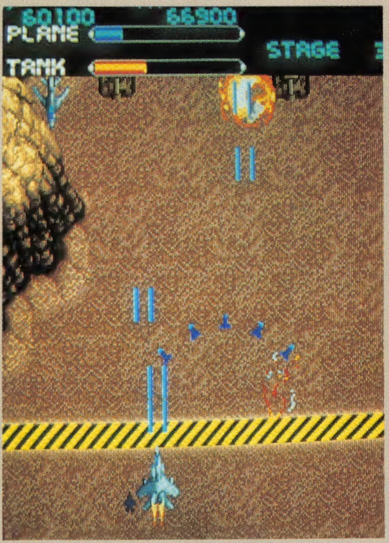
しかし、その時、地下の秘密格納庫から1機の最新鋭戦闘機が悪の帝国を破壊すべく飛び立って行く。

帝国の都市上空における激しい空中戦で戦いの幕が切って落とされた。次に火山地帯における戦闘、そして、「森林、ツンドラ地帯とさまざまな場所での戦闘及び大自然の猛威と戦いながら、ついには帝国の基地に進入し、その中枢であるメインコンピュータ（ゼーダX）を破壊し、再び世界に平和をもたらさなければならない。

プレイ方法

8方向レバーで自機を操作し、空中用と地上用の2つのボタンで攻撃します。

空中用ボタンを押すとバルカン砲を撃ち、空中の敵をやっつけます。バルカン砲は3連射です。地上用ボタンを押すとミサイルを撃ち、地上の砲台や戦車をやっつけます。ミサイルは連射できません。



これがフルパワーだ。

パワーアップ

敵を破壊するとレベルメーター（画面上部）が増えます。レベルメーターがフルになるとパワーアップアイテムが出現します。

空中の敵を破壊するとPLANEのレベルメーターが増え、フルになるとレーザーのアイテムが出現します。

それを取るとバルカン砲からレーザー砲に変わり、レーザーを6連射できるようになります。その上、ボタンを押しっぱなしにしているだけで連射してくれるので、かなり楽になるし、とても強いです。

さらにもう1つレーザーのアイテムを取ると、レーザーが2連で6連射になって、最強といえる武器となります。

地上の敵を破壊するとTANKのレベルメーターが増えて、フルになるとミサイルのパワーアップアイテムが出現します。取るとミサイルが単発から3連弾になります。しかし連射はできません。もう1つ取れば5連弾になります。

地上の敵をいくつかやっつけると、敵のいた所にスピードアップアイテムが出現します。これを取ると自機がスピードアップします。スピードは3段階まで上がります。

ステージ進行

（敵国都市）1面

自国の基地が攻撃される所から始まります。プールが開いて自機が発進します。（ん？　昔のアニメにあったような…。）

町から対空砲が…。



自機は敵国都市地帯の中を進んでいきます。最初都市から対空砲を撃ってきて、空中からは敵戦闘機が向かって来ます。対空砲はちょうどサラマンダの6面のピンクのやつに似ています。

この対空砲をやっつける方法は撃って来た元の所を狙わずに、ピンクの玉そのものを狙ってミサイルを撃ってください。ミサイルは連射することができないので、キチンと敵を狙って撃つようにしましょう。

空中の敵への攻撃ですが、バルカン砲は3連射なので、すぐに弾切れもしやすいから、敵に突っこまれないように気を付けましょう。レーザーを取ればとても楽になるので、それまでがまんするしかないんですね。

FLAK

コナミからシューティングゲーム発射！



火山弾が襲ってきた。



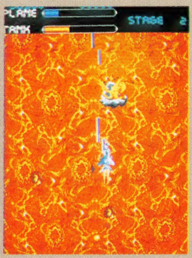
火山が噴火したあ！

（火山地帯）2面

ボスのステージに来ると自機が縮少され、16方向に対する攻撃ができるようになります。ボスはミサイルでのみダメージを与えることができます。ミサイルは連射できないので、正確に狙って撃たないとなかなかクリアできないですよ。この面のボスの攻撃力はあまり強くないので、斜め下あたりからミサイルを撃ちこんであげれば、楽にやっつけられるでしょう。



1面のボス。意外と楽だよ。



たくみによけろ！ 反射神経がものをいう。

ある程度進むと火山地帯が見えて来ます。火山がいきなり噴火して火山弾が飛んで来ます。

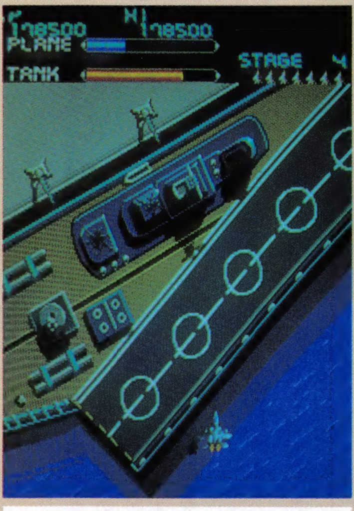
火山の地帯を過ぎた所には火山の噴きだしたマグマがたまっていて、辺り一面がマグマになっています。そこでは、マグマの中から火のかたまりが自機めがけてビュンビュン飛んで来ます。（ちょうどグラディウスのザブ攻撃みたいなものです。）



2面のボス。右の方から攻めろ。

この面のボスは要塞みたいなやつで、すき間みたいな所がボヤ～と光った後にリング状の武器を撃ってきます。

又、その要塞の周りにはミサイル発射口があるので、あまり近づくと、いきなり撃たれる心配があるので、なるべく発射口に近づかないようにして攻撃しましょう。ミサイルがパワーアップしていれば楽なのですが、パワーアップしていなければ地道に攻めるしかないでしょう。



4面のボス。空母のようなやつ。



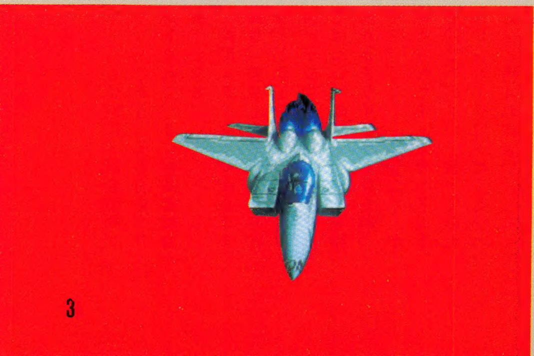
氷の世界。美しいな。



3面のボス、ザコがうっとうしい。

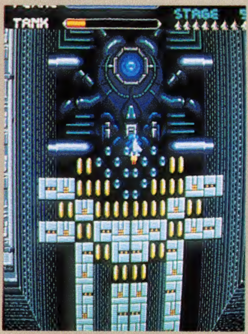


イナヅマだ！ はしの上方ならいちおう安全かな？

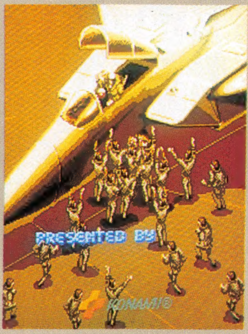


このゲームは5面まであって、5面をクリアすると全面クリアとなり、ゲームオーバーとなります。3面以降になるといきなり雷が発生したりして難しくなってきますが、場所を覚えておけば、なんとか攻略もスムーズにいくと思います。

（すばい大和）



いよいよラストのボス。気合いでやっつけろ！



感動のラスト。ご苦労様。

史上最強のスポーツゲームに挑戦！

タッチダウンフィーバー

刺激がなくてネムイって？ 甘いんじゃない？ ASO、怒-IKARI-のSNKがたまりにたまったパワーを爆発させた！ アメフトに挑戦だ。汗を流せ！ 熱くなれ！



なかなか雰囲気のでているタイトルですね。



センターからクォーターバックにボールがスナップされたぞ。ランプレイでいくか、パスプレイでいくか……。



ロングパス成功！ レシーバーにディフェンスのハードタックルがヒット！



「ディフェンス」と「オフェンス」のフォーメーションは100数種もあって、選択はコンピュータにおまかせ。

最近充電期間中だったSNKが久々にゲームを発表したぞ。その名も、「タッチダウンフィーバー」。アメリカンフットボールをゲームにしたものである。

アメフトとルールは同じ

スポーツゲームにはルールが当然ある。そのルールは、1987年5月号の「オールアメリカンフットボール」の頁を見てくれればわかると思う。

一応、5月号を持っていない人もいるだろうから、最低限必要な用語を説明しておこう。

○ファーストダウン…4回連続の攻撃権の1回目。次にセカンドダウン、サードダウン、フォースダウンと続く。

○ネクストダウン…次の攻撃に移ること。

○タッチダウン…相手のエンドゾーンにボールを持ち込むこと。それと同時に6点得点を得る。

○ターンオーバー…攻撃権が移動すること。

○パス・インコンプリート…パスが通らなかった場合のこと。

○セーフティ…相手に与えられる点（2点）。攻撃側の自殺点のこと。

○インターセプト…パスが相手に取られて、攻撃と守備がチェンジすること。

ゲームの内容

さて、タッチダウンフィーバーの中でのゲームとしての内容は、まずは時間制になっている。これは、1コインで何分という具合にタイムが決められており、タイムが0になるとゲームオーバー。でも、その時点からコインを入れてコンティニューできる。

それとは別に、試合時間がちゃんとあり、そちらもカウントされて、0になると試合終了となる。

時間（タイマー）が止まる時は、得点した時、ボールがサイドラインをわった時、パスが不成功（インターセプトではない）の時、ボールを持ったままサイドラインをわった時、「ファーストダウン」が認められた時（セカンド以下も同じ）の5つ。言ってみればサッカーやラグビーといっしょと考えればよい。



パワーIフォーメーションから攻撃開始。このフォーメーションはランプレイに強いぞ！



あと数ヤードでエンド・ゾーンだ。タッチダウン確実。6点イ・タ・ダ・キ。

操作は複雑!?

操作は、SNKでおなじみのループレバーにてボタン。ボタンは、ランニングボタンとパスボタン。

ループレバーをまわして何ができるかというと、パスの方向選択と、味方をまわすことができる。パスの方向選択は、パスプレイの時に使うのはわかる。問題は、味方をまわす技。これは、敵のフォーメーションを抜け出たあと、近くにいる味方をついてこさせることができる。そうした時に味方をまわせるわけだ。うまく使えば、敵の追っ手を振り切ることができる。

ランニングボタンは、速く押せば押すほどプレイヤーのスピードがアップする。

パスボタンは、押せば矢印の方向にボールを投げる。ただし、攻撃ライン（前回の攻撃で止まった地点）より前に出てしまうとパスできなくなる。

いざ実戦!!
そしてテクニックをマスターせよ

まずはキックオフから。敵がキックしたボールをキャッチして、まずはどこまで前進できるかだ。

当然、敵はボールを持ったプレイヤーをつぶすために、タックルしてくる。そういう時には、レバーを左右にガチャガチャ振り、すかさずランニングボタンをたたく。そうすれば1人ぐらいのタックルはふりほどくことができる。

敵につぶされてからは、4回の連続した攻撃を開始する。ここではフォーメーションを組むんだけど、フォーメーションの種類は100種類ほどあり、それらをコンピュータが1回々々選択してくれる。このフォーメーションは、パスプレイがやりやすいフォーメーションやランニングプレイしやすいフォーメーションなどさまざま。

ここで実戦テクを紹介しよう。パスプレイの時に、パス・ボールが敵に取られそうになった時には、ランニングボタンを連打して、その敵に体当たりをすれば、インターセプトを免れる事ができる。

さらに、敵陣近くで、「パント」と画面に表示されている間にパスボタンを押すと、「パントキックフォーメーション」ができる。

多人数プレイも可能!!

1人用もいいけど、最高4人までの同時プレイもできる。A～Eボタンで選択できる。

A…プレイヤー1・コンピュータVSコンピュータ
B…プレイヤー1・プレイヤー2VSコンピュータ
C…プレイヤー1・コンピュータVSプレイヤー3・コンピュータ
D…プレイヤー1・プレイヤー2VSプレイヤー3・コンピュータ
E…プレイヤー1・プレイヤー2VSプレイヤー3・プレイヤー4

Aが1コイン、B・Cが2コイン、Dが3コイン、Eが4コインでプレイ可能だ。

これは友達をさそってやるしかない!!

このゲームをもっと知りたい人はプレゼントに「ルール&攻略本」があるので応募しよう。

（悠理）



ハドルを組んで何の相談かと思えば、次はパントですか？



ファーストダウンであと1ヤード。ビックチャンスだ！



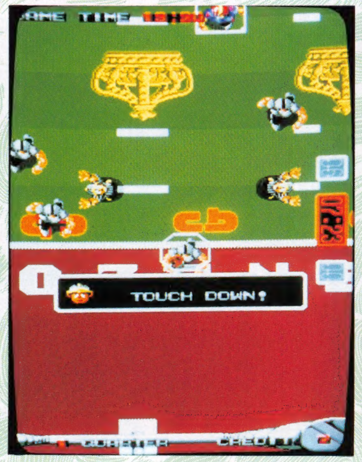
ロングパスが通ったぞ！　このまま一気にエンド・ゾーンまで独走タッチダウン。



ディフェンスのギャングタックル。ちょっとは手加減してよ～ォ。



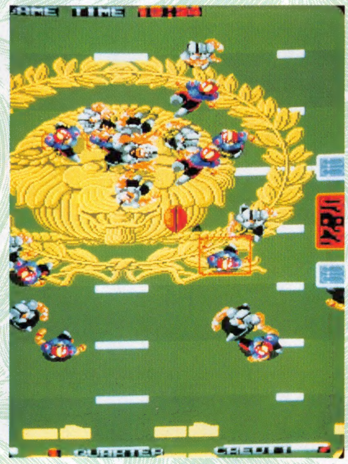
タッチダウンフィーバー専用コンパネ。



エンドゾーンに飛び込みタッチダウン！



40ヤードからのオフェンス。このシリーズはエンドゾーンまでドライブするぞ！



クォーターバックがパスプレイにでたぞ。



サクセスフル・トライ、キックで成功。1点追加。

あの魔界村のカプコンが縦横自由スクロールのアクションゲームを、君たちに突きつけてきた。伝説のブラックドラゴンが待ち構えていた。うけて立つか!?

©カフコン

ブラックドラゴン
君は勇者タイガー！ 戦いの旅路へと急げ！

ストーリー

はるか昔、天空より稲妻と共に現われし3匹の竜が、ひとつの王国を闇の中へと葬った。

しかし長い暗黒の時代は、王国に1人の勇者を誕生させた。勇者タイガーは、王国に巣食う魔物たちと、それを操る伝説のブラックドラゴンを倒す為に、戦いの旅路へとついたのだった…。

正統派アクション登場！

魔界村&闘いの挽歌の流れをくむ、カプコンのニューゲーム、ブラックドラゴンがいよいよ登場だゼ！

ゲーム内容は、魔界村同様の縦横自由スクロールの広大なマップを持つ面が、なんと8面ありまっせ。キャラクターの操作方法は、8方向レバーとアタック&ジャンプボタンを使います。タイガーはゲージ制の上に、魔界村のアーサーのような鎧を着ているので、ある程度のダメージを食らっても大丈夫だヨ。

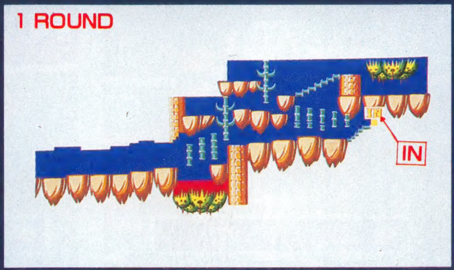
そして、このゲームのウリは、石に変えられたおじいさんを助けると、アイテムショップに行けることがあり、このショップで、4種類の武器と5種類の金、銀の鍵、毒消しの薬を買うことによって、タイガーの攻撃力と防御力をアップさせることができるゾ。

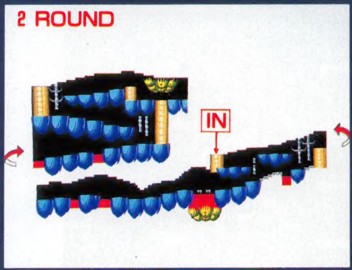
他にも書きたいことがあるけど、それは次回に詳しく紹介しよう。

ステージ紹介だあー！

では簡単にステージ紹介をしていこう。

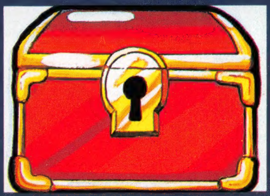
★ステージ1…スタートしたら、すぐ左の壁を攻撃してみると…。特に問題はないけど、カラの宝箱を開けると、ワナが作動するので気を付けるべし。あと、いきなり落ちてくる岩もコワイぞ。おじいさんのいる場所と、ワナや岩のある場所などはしっかり覚えてしまおう。1面は、まるでー◯A2のトーテムポールが2匹でてくるけど、ヒット&アウェイで楽勝だネ。



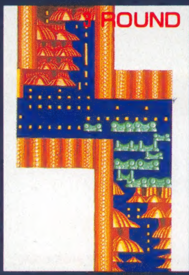


★ステージ2…基本的にはステージ1と変わらないけど、岩から岩へ、ジャンプして着地した所にワナがあったりして、なかなかいやらしいネ。ボスはトーテムポール4匹だよーんてか。

★ステージ3…この面はマップが広いので一苦労するだろう。ボスはブルードラゴンだゼ。でも弱い…!?



★ステージ4…この面の強敵はウィザードだろう。マップもどんどん複雑になってくるので、要暗記！ ボスは、あのなつかしのレッドアリーマ

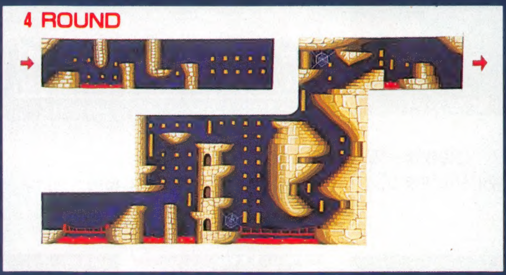


だ！ でも前より弱いって!?

★ステージ5…マップは複雑ではないけど、敵の攻撃がメチャきつい。ボスのドラゴンナイトも、パターン化しないと苦戦するだろう。

今回はこのあたりまで軽く紹介してみたけど、次号ではバッチリ紹介していきたい。期待してネ。

（POP小玉）





オノを振り上げるゴブリンを撃て。



ジュウケイを助けると、この店に入れることがアルゾ。



伝説のブラックドラゴンだ！ コロシアムなどが見える。



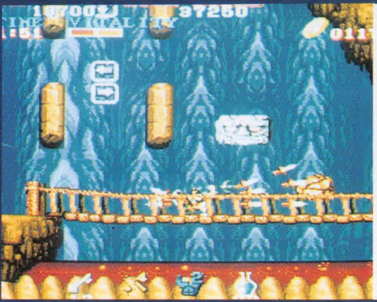
妖花フラワーシャークがいる。毒に気をつけろ。



ゲッ、グー〇ーズ見たいなヤツ。



な、なぜ、ボロのくせに飛べる。



1・2面のボス、トーテムポールもここじゃザコ。

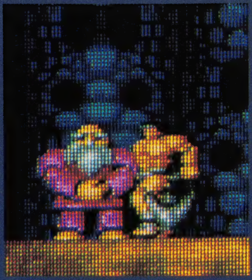
キャラクター紹介

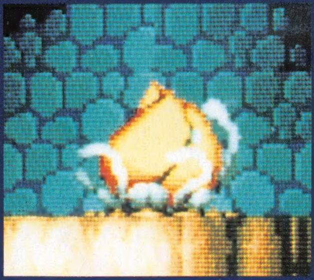
ブラックドラゴンのキャラクターをバッチリ紹介していくぞ！

☆じーさん…石に変えられているが、プレイヤーが触ると生きかえるのだ。助けるといいことがあるかも…。

☆ポーズスネーク…柱に巻きついている蛇。弱いよ。

☆フラワーシャーク…地面から、いきなり出てくる食肉植物で、毒を持っている。





☆スライム…弱い。上からいきなり落ちてくるヨ。しゃがんで打て！

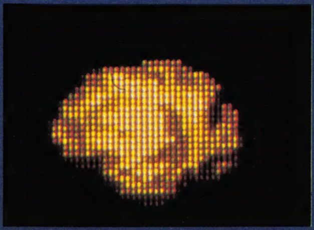
☆スケルトン…地面から、わいてくるヤツ。頭を投げてくる。（非常識なヤツだ。）

☆アゼール…炎の怪人。動かないから、距離をおいて戦え。

☆ロック…ただの岩。だけどダメージがデカい。場所を覚えろ。

☆バット…弱いけど、しつこく追ってくるので注意。







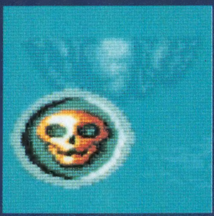
☆スピンスカル…あのスピンスカル君なのら。破壊不能。

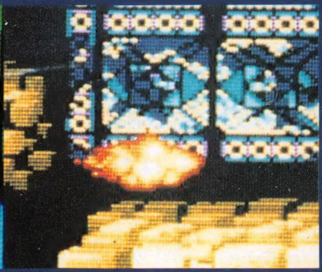
☆ファイアートラップ…いきなり壁から、炎が吹き出してくるけど、近づかなければOK。

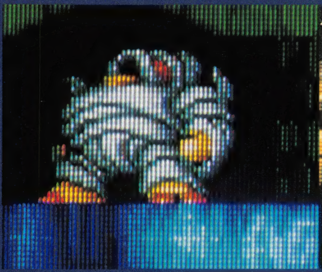
☆ファイアーウォール…いきなり地面から、炎が吹き上がるのでジャンプでよけろ！

☆ゴブリン…挽歌のマムシみたいなヤツ。盾で攻撃を防ぐので気をつけて。

☆ボーグル…火を吹いてくるミイラ男といったヤツだが、後半に出てくるヤツは強いゾ。









☆ウィザード…北斗の拳のボロみたいだが、魔術師である。ファイアーウォールで攻撃してくるので注意してくれよーん。

☆ニンジャ…このゲームのザコの中で、一番強い！　逃げた方が得策かも…。

☆トーテムポール…1&2面のボスキャラ。後半ではザコとして登場してくる。

☆レッドアリーマ…あの魔界村のレッドアリーマのパワーアップ版。4面のボスで、後半では、やはりザコ。

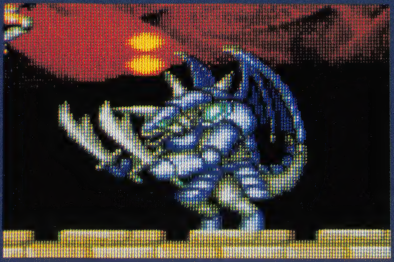
☆ドラゴンナイト…5面&7面のボス。体当たりプラスファイアーウォール攻撃をする。耐久力もある上に、なかなかいやらしいヤツだが、しゃがんでいれば、本体に触って死ぬことはない。

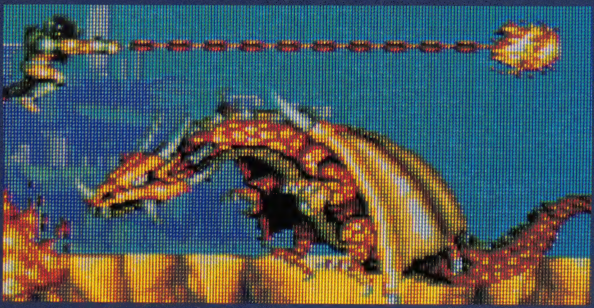




☆ドラゴン…最強のボスキャラ、3、6、8面にそれぞれブルー、レッド、ブラックのドラゴンが登場するゾ。しかしドラゴンナイトの方が強いかもしれない!?

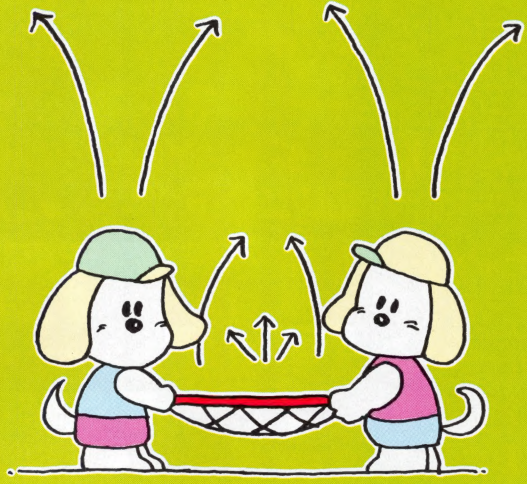






かわいいじゃん！負けても楽しい プランプポップ

山河悠理　Ⓒタイトー



犬のロッキー、猫のクッキー、豚のピギーは君のかわいいプランプ・アニマル。光と夢と平和の国に危険な悪魔が棲みついた。悪魔をやっつけろ!!　ロッキーたちの武器はトランポリン。空高く舞いあがり、岩山に棲みついた悪魔を倒せ!!

アイテムの補足

前回のアイテムの説明で少し説明不足の所がありましたので補足しておきます。

まず、パワーアップはそのラウンドのみ有効。つまり、死んでいなくても、そのラウンドのボスを倒してしまうとパワーアップがなくなってしまうというわけ。

次に、アイテムは出る面が決まっているということ。例えば、1UPする帽子なんかは5—1で出ます。他のアイテムについても同じことがいえます。

次に、アイテムのボールについて補足しておくと、ボールが出てきたらトランポリンの部分で受けないと効果は得られません。また、効果はその面かぎりです。

同じく、アイテムのヘルメットについても補足しておきます。小型の敵に対しては貫通しますが、ボスキャラに対しては破壊力が増してます。

またまた同じく、アイテムのハートについても補足しておきます。これもボスキャラに対しては破壊力が2倍になってます。ようするに2匹になっていることですからね。ただし、離れちゃうと当然1倍の破壊力しかありません。

飛ばす方向をマスターしよう

プランプポップはブロックくずしとは違うので、子供キャラをトランポリンではね返した時や親キャラで返した時の角度が違うのが操作の特徴。

飛ぶ方向は絵で説明しておいたので、ぜひともマスターしてください。そうしないと、ごちらにつけあがられますよ。

キャラクターのお名前は…

面クリアする攻撃目標のキャラクターの名前を表にしてみました。知ってて損はないでしょう。それに名前を覚えれば楽しいよ。

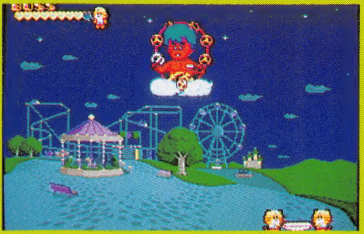
次号では全面攻略をやるぞ。



4面のボス、モンザエモン。通称・雪だるま。子雪だるまを出してます。



ミスして喜んでいるところ。頭と鋼がはなれている…



5面のボス、デンタ。通称・雷ぼうず。

キャラクター大紹介

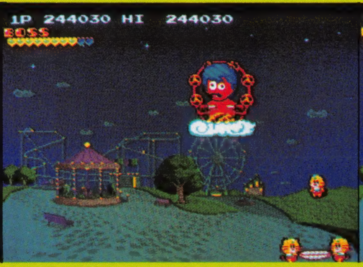
ROUND	1面	2面	4面
1	UFO	大仏の毛玉	大仏
2	シャボン玉	ほね	がいこつ
3	花	パン	コックさん
4	気球(or飛行船)	雪の結晶	雪だるま
5	インベーダー	雷の太鼓	雷ぼうず
6	ドラゴン	たこJr.	たこ
7	雨だれ	小判	まねき猫
8	雲	ゆでたまご	ハンプティダンプティ
9	おばけ	すいかJr.	すいか
10	天使の羽	ハート	天使・悪魔



攻撃すると足を落としてきます。



6面のボス、おがわくん。通称・たこ。特に攻撃はしてこない。



攻撃をくらったらこんな顔。まぬけ顔だ。



バチをクロスさせると雷を発生させます。



こんどは目玉。これは1000点。おいしい。

CONTENTS

表紙写真
©コナミ バトランティス
©カプコン 1943
©アイレム R-タイプ
©㈱ナムコ ドラゴンスピリット



富山県 FR・ひでかず君

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ビデオゲームライブラリーをつくろう！

〈提案〉

構成
GOD 鈴木


ダライアスのビデオ化でプレイ中の石井ぜんじ

名作・名プレイを映像に残せないか？

？

あのインベーダーが、そしてゼビウス、グラディウス、スペースハリアー、アウトラン……何百万のプレイヤーの心をおどらせてきた、あのゲームたちは一体、どのようにして名をとどめ、あるいは名をとどめようとしているのか。

ゲームは一人ひとりの心の中に、思い出として名をとどめることしかできないのだろうか。

あるいは、ゲームメーカーの資料室に基板のままか、それともプロモーションビデオ・資料用ビデオとして、ただ静かに保存されるしかないのだろうか。

それでは、あまりにももったいない。ビデオゲームを愛する者として、悲しくさえある。

ゲームは、それをプレイすることによって始めて生命を持つ。特に、名ゲームと名プレイヤーががっぷりと四つに組んだ時、最高の輝きを示すのだと思う。

ビデオゲームの歴史も10年を越え、時代の流れはものすごいテンポで移り変わっていく。折角の名機も、ただプレイヤーの記憶の中に、かすかにとどまるだけで、忘れられていくに違いない。

そこで、ゲーメスト編集部として提案。

――過去・現在の、各メーカーが生み出した名機を、最高級のプレイヤーの手でプレイし、その映像をビデオに残したい。単なる資料ではなく、作品として。さらに、撮影したそのビデオは、将来、業界全体のビデオライブラリーとして保管され、必要に応じて公開されるという形にはできないだろうか。

ぜひ実現したいと提案するものです。

君たちの意見をぜひ聞かせて！

ゲーメスト編集部が「ビデオゲームライブラリー」について、自由に語り合った座談会記録を公開しますので（まとまりの悪い座談会になったかも知れませんが、ゴメン）、読者のみなさんの意見もぜひ聞かせて下さい。活発な意見を待っています。

プレイヤーの希望

GOD アーケードゲームのビデオ・ライブラリーみたいなものを作ってみたいなァと思ってたんです。そうとう昔から。もちろん、できっこないなァと思ってましたけど。（笑）

昔、ゼビウスをやってて、あれはループゲームですから、かなり上手くなれるんですね。で、危ない所をスイスイ抜けたりして、ギャラリー受けしたりして。

そのうち、プレイ画面をビデオに撮って、見せ場ばかりを集めてみたらおもしろいものができるんじゃないかなァ、と仲間内で冗談で言うようになったんです。

名プレイを観る度に、ビデオかなんかで残せないものか、という思いがつのって…。

あるゲームを極めた、とか言っても「かたち」としては残らない訳ですよネ。スコアは残るけど、そのゲームをやめて数カ月、数年経てば、やっぱり下手になっちゃう訳だし、なんかすごくもったいない気がするんです。

もちろん、「全盛時代は、このゲームで、こんな事までやっていた」みたいな語り草は残りますけど。（笑）

最近では、道中記1コイン天界とか、4分30秒台のアウトランとか、見ててスゴイなァと。

名ゲームの魅力を最大限に引き出せ

萩原 ゲームの基板そのものを残しておくことも大切だが、黙っていれば形として残らずに消えてしまう、そのプレイを残しておきたいということ？

GOD そうそう、そういった名プレイを残したいと。

K ゲームメーカーで、ゲームをビデオで残してるところはないんですか？

萩原 カプコンが撮ってます。この前うかがった時、映像資料室みたいな所で、ゲームを撮影したんですけど、魔界村のテープとか色々あったように思います。

石井 ああ、ありましたねェ。詳しい事は知りませんが、残してるみたいですね。

GOD ナムコみたいな大きな


アウトランプレイ中のSOL君

メーカーだったら、そういったものを残す力があると思うんですけど。実際、ナムコのオールドゲームを一堂に集めた施設みたいなものがあるそうですし…。

K ただ、そうして撮られた映像がプレイヤーから見てどの程度のものか、これが問題な訳ですね。

高橋 やっぱり、名プレイヤーと呼ばれた人がプレイする事によって、初めてゲームが生きてくるんじゃないのかと。

GOD いや、生きてくる、と言うより最大限に生かされると思うんです。すぐれたプレイによってゲームはつくり手の考えを超えてるような所まで高められ、最高の魅力を引き出してくれるから。

多くの問題が…

高橋 GODの提案趣旨は分かったんですが、でも、いざ実行するとなると…沢山の困難な問題がでてくるでしょうし。一出版社、一ゲーム雑誌がやる仕事としては大き過ぎますね。

K それはそうでしょうね。イニシアティブ、問題提起していく事が大切なんだと思うけど…。

これは一社ではできませんし、一プレイヤーでもできないし。費用の問題、利害の問題もあるし…。

萩原 それに、ゲームメーカーにしてみれば、そういったビデオに価値を見い出さないかもしれないし。

K 極論すれば、単にもうかればいい、としか考えてないかもしれないし…。まず今は問題を提起し、実情を正確につかむことから出発、ということでしょうね。

高橋 ところで、古いゲームの基板はどうなっているんでしょうね。

山河 よほどの事がないと、ジャンクされちゃう。なくなっちゃうと思います。

そりゃ、一部の基板は残っているかもしれないけど、やはり倉庫代の問題とか色々あるみたいですね。

K 確かに。ゲームの数、つまり基板の数量は相当なものだと思うし、その全部を映像として残すということは不可能に近いと思いますし…。

でもやはり、名作と呼ばれるものは一流のプレイヤーがプレイして映像として残しておきたいですね。名作映画のライブラリーがあるように、名作ゲームのライブラリーがあってもおかしくないですしね。

石井 いっぺんにできなくても少しづつでもやっていきたいですよネ。

萩原 でも古いゲームなんかは基板を捜す事より、プレイヤーを捜す事の法が大変じゃないのかな。

GOD 今やったら、もう下手だってのが多いと思う。(笑)

K でもゲーメストの場合、そういったプレイヤーを捜すには適していると思うけど。

——ゲーメストもプレイヤーのネットワークみたいな役割も持ちつつあるから、全国からプレイヤーを捜し出すのに、それ程の苦労はないと思う。問題は…。

メーカーの意志が必要

萩原 色々な業界で著作物を作っている所というのは、何らかの形で、資料を残すものですよネ。ゲーム業界の場合はどうなんでしょう?

石井 カプコンはビデオなど映像としての資料を残すようにしているな、と感じましたけど。メーカーによって、さまざまではありませんか。

山河 タイトーも一応残されているみたいですよ。CP部に顔を出したことがありますが、アルペンスキーとか色々なビデオがありましたヨ。参考資料みたいなかたちで。

GOD でも、普通はあまりそういったものを残しているとは聞かないですよね。

山河 ナムコはプロモーションビデオというかたちで残してますネ。やっぱり大手は残してますネ。

萩原 うーん、でも一番肝心なのは、そのビデオもどの位のプレイヤーのものなのかということで…。実はノーヒットとか。

石井 いやー、でもありがち、ありがち。(笑)

K 残されているとしても、そのビデオが資料としてつくられたものか、作品として作られたものかで違うと思うんですね。

ただ、ゲーメストがこのような事業に関与するとしたら、つくるものは単なる資料でなく、作品でなければならないと思います。

GOD うーん、どうせつくるんだったら、そうですね。

——ビデオ化の一番の問題はメーカーの意志ですね。企業ですから、もうからなければ動かない、という事もあるでしょうが、それ以前に自分の社が作った作品(ゲーム)にどれだけの誇りを持ち、それを映像に残す事にどれだけ意義を感じるかでしょう。

ゲーメストにできる事は?

高橋 では、メーカーがビデオ化に意義を見出したとしたら、そこで問題は全てクリア、という簡単なことにはならないと思うが、なにが一番の問題だろうか。

K やはり具体的な問題は費用の問題であり著作権の問題だと思います。この2つの問題をクリアしてまで求められるものかということだとも思う。

石井 費用の問題って、どんな費用なんですか?

K まずプレイヤーを雇う費用。そしてビデオを撮りますから、その撮影費、さらに編集費。編集ともなればスタジオを借りなければならないから、スタジオ代の費用。(実はこれがメチャ高い)

萩原 そうなると、そういった事は大きな財団法人かなんかじゃないとできないんじゃないかな。

高橋 それが一番だと思う。でも、最初からはそうはいかないと思いますね。

K 青写真としては考えていかなければならないですけどね。

高橋 そうすると、ゲーメストとしてできる事からやってかなければならないと思うの。

ゲーメストとしてできる事って何だと思う?

GOD まず、アピールする事でしょうね。読者やメーカーに対して。

高橋 私は考えたんですヨ。やってく時にどういう形でやってけるか。まず本誌そのものがしっかりしなければならない。そして本誌が一人立ちすれば、それなりにゲーメストの役割が出てくると…。

GOD なるほど。一本々々ビデオをつくるにしても、それ相当の費用がかかる訳だから、だれがどのような形で負担するか、という問題は一番むずかしいですね。

高橋 でも、一方的に負担しなければ、と考えるとコトが運ばないので、負担を負担でなくする知恵とか工夫とか、みんなの優秀な頭脳を働かせることこそ意義がある、とアピールしたいんだけど。

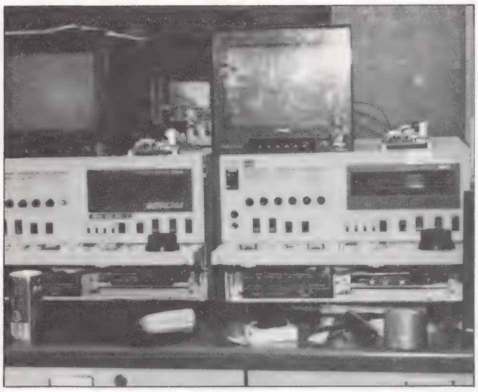
石井 はて、なんでしょう。

萩原 現在のみんなの頭脳では名案がすぐ浮かんでくるとは思えないので、読者のみなさんのお知恵をいただこうじゃない。

GOD それはいい考えですね。まずは活発なご意見をお待ちしています。

——とにかく最初の一歩を歩み出さない事には始まらない。今ゲーメストができる事は、こうして誌上でメーカーや、一般プレイヤーに呼びかける事しかなく、ゲーメストにとっては小さな一歩だけど、ゲーム業界にとっては大きな一歩となる事を祈ります。

(敬称略)



ベーターカムでビデオ収録。こいつが高い。

1～6 STAGE完全攻略

R-TYPE

他の誰でもない、君も全面クリアできる!!

1 STAGE

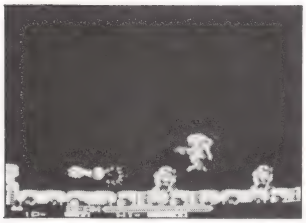
まず初めは装備が何もなく、スピードも0段階なので、敵はザコばかり。とはいっても慎重にプレイしなければいけない。特に、スピードが遅いので敵を無理に撃ちに行ってやられないように。敵の出現パターンを覚えれば、そのうち逃がさず撃てるようになる。

初めに飛んでくるパワーアーマーを壊すとフォースのパワーアップが出現する。まずこれを取ってフォースを1段階にパワーアップしよう。

すると後から小さな黄色っぽい玉のようなものが飛んでくる。この玉が1段階のフォースなのだ。1段階のフォースは切り離していると前方に弾を撃って、体当たり攻撃もできるが、普通の弾を防ぐという能力もあるので、自機の前面につけて、「前方バリア」として使った方がはるかにいいだろう。

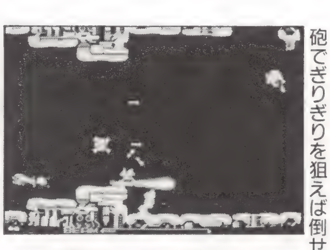
後ろからフォースが出現したら、フォース着脱ボタンを押すとフォースが自機のほうに近づいてくるので、フォースの後ろにまわりこんで前にフォースをつけよう。

フォース着脱ボタンはフォースを切り離して飛ばすだけでなく、切り離している時に押せば逆にフォースを自機の近くに呼びよせることができるということを忘れずに。


中型ロボットは足元を狙うといい。

フォースを1段階取った直後に、中型ロボットが出現し、ビームを撃ってくる。この敵のビームはフォースではさすがに防げないので注意しよう。画面の下に逃げれば敵の死角に入れるので、ロボットの足元めがけて波動砲を撃ちこむのがいい。

その後は基地内に入っていって、白い小型ロボットや砲台が出現する。ここでも前面にフォースをつけていれば、弾をよける必要がなく楽なはずだ。画面の下の方に出現するミサイルをしつこく撃ってくる敵は、障害物ごしに波動砲でぎりぎりを狙えば倒せることも知っておいたほうがいい。


波動砲は当たり判定が大きい。

スピードアップ、反射レーザーのパワーユニットを取ると自機R―9の装備もさまになってくる。この時点でフォース2段階となり、短いながら反射レーザーが撃てるようになるのだ。

その直後、砲台の囲みの中をいったん中に入って抜けなければいけない所がある。ここはかなりの難所。砲台の中に青い弱点があるので、ここを撃てば全部の砲台は全滅する。エネルギーをためておいて波動砲で狙うといい。

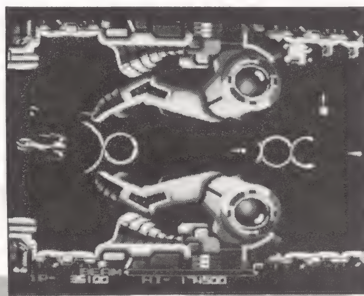

そのまま中に入って弱点をたたけ!!

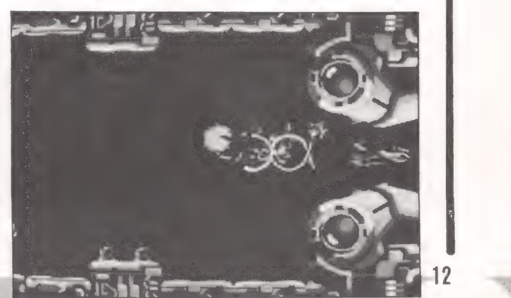

背景のラインに自機を合わせる。

まあ、1周めは砲台の撃つ弾数が少ないので、フォースを前につけていればよけられるだろう。また、下ぎりぎりを横の動きだけでぬける方法もある。砲台を壊さずにいく方法で、これは弾数の多い2周めの方に有効。

囲みを抜けると、ビットと対空レーザーのユニットが出現し、その後のミサイルも取れば、一応R―9は最強装備になったといえるだろう。このままノーミスで4面にいって、ビットをもう1つとれば完全だ。

フォースが3段階になって、バリアとしての能力が非常に高くなっているので、その直後に出現する赤い中型ロボットの攻撃も、後ろのまん中にいるだけで倒せる。無理に撃ちに前に出ていくと危い。タブロックの出す弾は全部撃ち壊せる弾なのであせる必要はないのだ。


後にいるだけでミサイルが勝手に当たる。

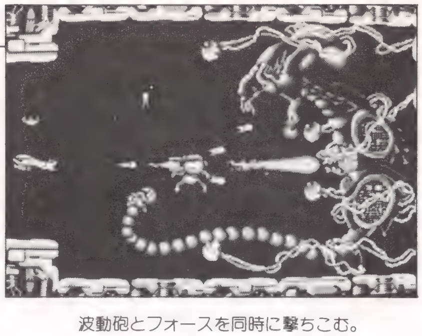

前に出ていかなくても平気

また、ミサイルが勝手に上の砲台を倒してくれるので、この砲台も撃ちにいく必要はない。結局、後でじっくり構えているのが一番いいということ。これを忘れずに。(一度死んだ場合でも同じ。)

最強装備になってからは、フォースのパワーユニットは武器の選択ということになるのだが、ここはSTAGE2のために、反射レーザーに変えておいたほうがよい。対空レーザーよりも横の攻撃に強いからだ。

さて、その後、ついに1面のボス、ドブゲラドプスと戦うわけだ。

ボスの弱点は中央に出現する顔だ。顔から出してくるフォースで防げない弾を上に逃


波動砲とフォースを同時に撃ちこむ。

げて（下に逃げるとかわせない）かわしながら、顔に波動砲かフォースを撃ちこもう。波動砲なら2回、フォースと波動砲同時なら数秒で倒せる。

フォースを撃ちこむ場合は、フォースが顔に当たっているかどうかちゃんと確認しよう。弾をこわがらずに尾に防がれないように落ち着いて攻撃することが必要。こわがって逃げてばかりいるとかえって危いぞ。

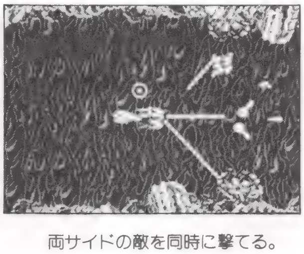
満点は44,000点。余裕のある人は満点を狙おう。余裕のない人は、とにかくノーミスで1面を抜けることだけを心がけよう。死ねば死ぬほど難しくなるぞ。

2 STAGE

STAGE2は、都市地帯風のSTAGE1とはうってかわって、エイリアンの巣といった感じの面だ。敵の種類も上下から飛んで(泳いで!?)くるエイリアンとおたまじゃくしの様な敵、ジェネレーターが生み出すタコの様な敵と無敵の蛇「インスルー」の4種類しかない。それぞれの性質を覚えれば楽な面になるぞ。

スタート直後にスピードが出るが、ノーミスできた人は1速あれば充分なので取らないでおこう。R-TYPEでは2速が限度だということを覚えておいてほしい。

その後、上下の壁に潜むエイリアンが攻撃をしかけてくる。反射レーザーで出てくる前に倒してしまおう。潜んでいるのを見逃してしまうと、


両サイドの敵を同時に撃てる。

後から攻撃されてやりにくくなる。

少しすると、オタマジャクシがやたらに飛来してくる。こいつは自機が前の方にいるとUターンして襲ってくるので、あまり前に出ないようにしよう。ここらへんで対地レーザーが出るが、取っても取らなくてもあまり変わらない。

その後、上下2ヵ所からのジェネレーターからタコの様な敵が出現する。こいつはダ


クラゲを産みだすジェネレーター。

おもしろいけど難しいゲームだって？そろそろあきらめかけている人もいるんじゃない？君はどうかな？しかし、これさえ読めば必ずなんとかなる!!自信をもって言う。これこそ攻略法の決定版だ！さあ、みんなもR-TYPEに再チャレンジだ!!

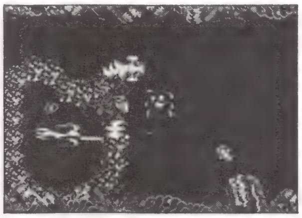
石井ぜんじ

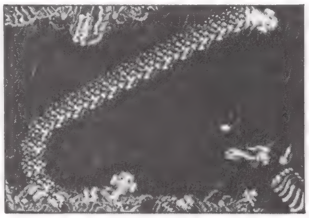
メージをくらうと真下に落ちる性質をもっているので、自機の真上にはこないようにすること。また、自機の後ろにくると、いきなりスピードアップして襲ってくるので前に出ないようにしよう。この2つの性質を知っていればやられることはあまりないだろう。

さて、STAGE2の最大の難関は長い蛇、インスルーだ。むやみに逃げまわろうと


インスルーの動きを慎重に読め。

あせるとぶつかってやられてしまう。とにかく「長いものには巻かれろ」だ。巻かれて


長い物には巻かれろ。

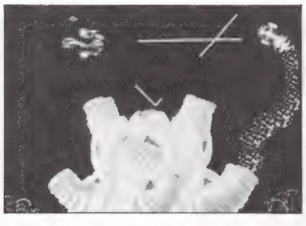

最後は前に逃げれば巻かれない。

もやられることはないのだから、追いつめられたら素直に輪の中にはいってしまえばいい。

STAGE2のボスはゴマンダーだ。インスルーがいろいろな軌道で動き回るが、左下が安全地帯になっている。左下で逃げながらスキを見て弱点へ撃ち込めばいい。

また、弱点の近くに潜りこんでも早めに倒せるぞ。対地レーザーで行っても楽に倒せる。


左下の安全地帯。

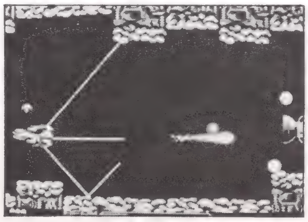

スキを見て弱点を狙いにいく。


ここにもぐりこんでも速い。

3 STAGE

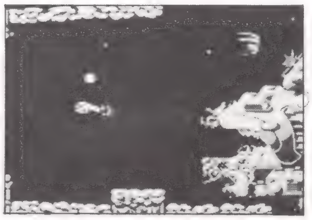
このステージは1機の巨大戦艦だけのステージ。巨大戦艦の周りを回っていって、弱点の紫色の目玉の部分にダメージを与えるとクリアだ。

STAGEが始まると、いきなり白い玉が自機めがけて高速で飛んでくるので、ボケーとしていないで機敏にかわそう。白い弾は戦艦のジェッ


まずジェットエンジンを壊せ。

トエンジンから3方向に飛んでくる。ジェットエンジンはそれ以外にもジェット噴射で攻撃してくるので注意しよう。ジェット噴射している間はこちらの攻撃が通じない。ジェットエンジンは波動砲2発で倒せるので、さっさと倒してしまうのが一番だ。フォースを撃ちこんでも速く倒せるぞ。

ジェットエンジンを壊して余裕のある人は、前面上部の砲台も壊しておこう。連射の

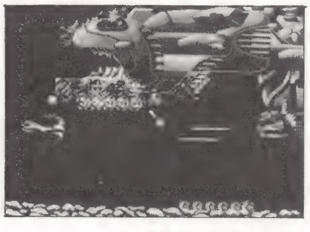

フォースを切り離すと速く壊せる。

速い人はフォースをとばして撃ったほうが速いぞ。

さて、ここまでに対地レーザーのフォースが2つ出てきているはずだが、反射レーザーよりは対地レーザーの方が使えるので、対地レーザーに変えておこう。

その後、巨大戦艦が近づい

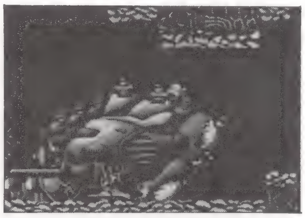
てきて、自機は巨大戦艦の下を通っていくことになる。巨大戦艦の下側の砲台を残さずに破壊しておこう。壊しそこなうとつけあがって、後ろからしつこく弾を撃たれるぞ。下側の砲台を壊すにはフォースをとばして撃つのが速い。対地レーザーでもいいが、少し時間がかかるぞ。
　下側の砲台を壊すと、今度は下部のジェットエンジン4基と、そこにくっついているパーツが問題だ。このパーツ


レーザー砲を忘れずに。

はレーザーを撃つので充分距離の離れた所から撃つこと。このレーザーはフォースでは防げないので、ちゃんとかわさなければいけない。
　ここで、対空レーザーのユニットがでるが、急いで行ってジェットエンジンの噴射にやられないように。この面だけなら対地レーザーのままでもいいが、STAGE4のことを考えれば、対空レーザーをここでとって、持っていったほうがよい。


フォースをとばして砲台を壊せ。

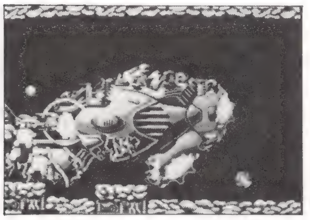
さて今度は戦艦の前にまわりこむことになるが、戦艦の前面についている砲台はフォースで防げないファイヤーを撃ってくるやっかいな砲台。ここはフォースを後ろにつけ


こうなると逃げられない。

かえて砲台を撃とう。爆発パターンにまぎれて見にくいファイヤーの弾は要注意だ。
　戦艦の上に周りこんだら、今度は戦艦上部の砲台を、フ


再びフォースを飛ばす。

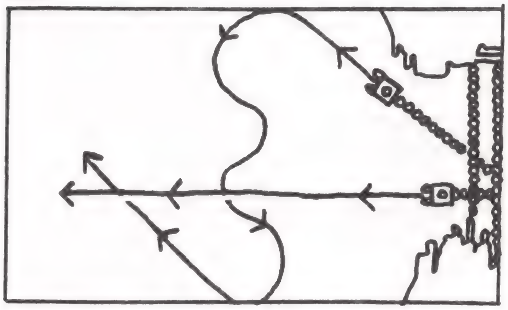
ォースを後ろにとばして撃って壊そう。上部の砲台を撃ったら後は戦艦の紫色の弱点が、目玉の形になった時に、フォースを前に再びつけ変えてもぐりこんで撃てばいい。紫色

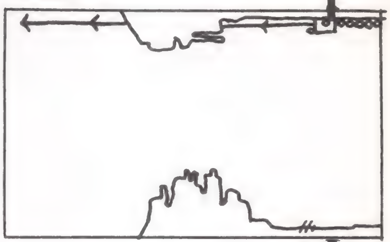

前につけかえて弱点にもぐりこむ。

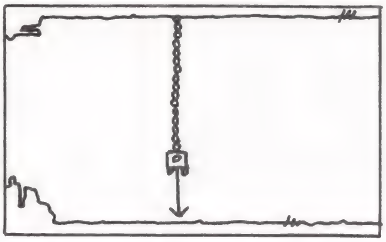
の部分が出してくる弾はフォースで防げるので、フォースを前につけて後ろにいればまず安全なので焦ることはない。
　ここまでフォースのつけ変え2回、フォースをとばすこと3回だ。フォースの使い方が、この面では特に重要だ。
　ちなみに、この戦艦を倒さずに粘っていると前部の砲台が復活する。この砲台を撃てば点稼ぎになる。ヒマな人はやってみてもいいだろう。

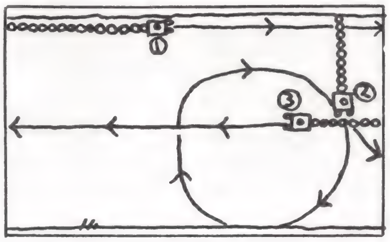
4 STAGE

STAGE4とSTAGE6は文章で説明するだけでは難しいと思うので、GOD鈴木の描いてくれた図を中心に詳しく説明していきます。
　まず、STAGEが始まると2機のスカルトンが線をひきながら飛んでくる。ここで対空レーザーを持って前面にフォースをつけている場合は

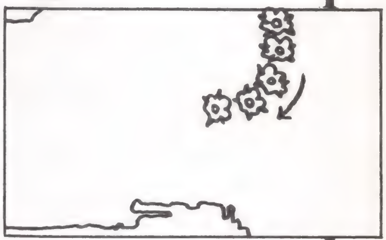
図①


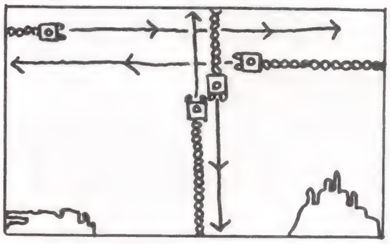
図②


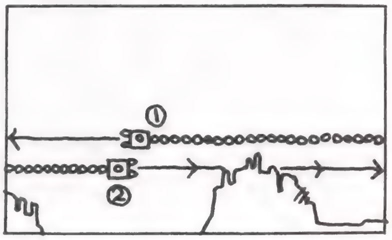
図③


図④


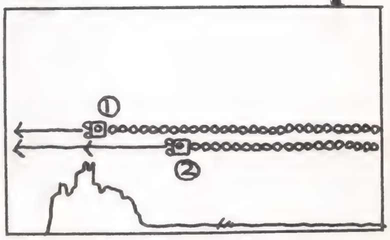
対空レーザーを撃ちまくって下さい。(図①)
　そうでない場合は、波動砲でエネルギーを貯めて撃つこと。波動砲で撃てば緑の卵も一気に貫通するし、耐久力があって突っこまれがちのスカルトン自身に対しても1発で倒すことができるからだ。
　波動砲で撃つ場合は、あらかじめスカルトンのパターン

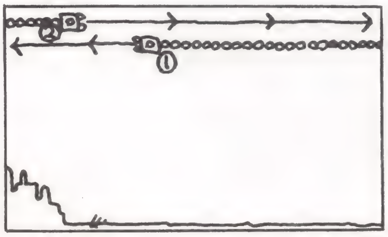
図⑤


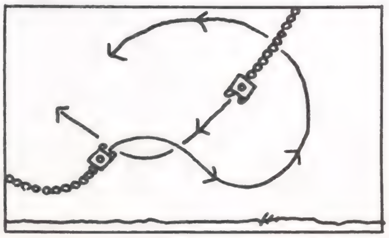
図⑥


図⑦


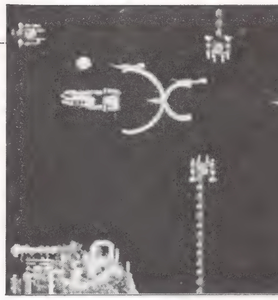
を知っている必要があるので、初心者はSTAGE3から対空レーザーを持っていくことをすすめる。そのままSTAGE6まで持っていくのがいいだろう。
　その後、スカルトンは図②、③、④のパターンで飛来してくる。図②のスカルトンは特に撃つ必要はないが、図④の②のスカルトンだけは軌道が

図⑧


図⑨


図⑩


やっかいなので必ず撃っておこう。
　図④の直後に対空レーザーのユニットが出るので、対空レーザー以外で来た人は、スピードユニットと重ねないようにうまく撃って、ここで対空レーザーにしておこう。
　図④までは、ザコも正面から飛来するのでフォースは前につけておこう。ここまでは



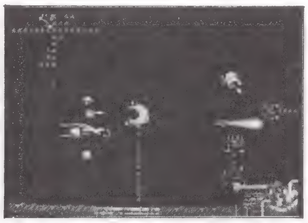
前半は前に対空レーザーをつけておく。

いいかげんにやってもできるが、ここからはある程度、敵のパターンを覚えなければいけない。図⑤がひとつの目安だ。スカルトンは一休みして、ザコの編隊が出てくる。その直後に4機のスカルトンが出てくる。ここはしっかり覚えておくこと。（図⑥）

この図⑥を目安に、フォースを後ろにつけかえよう。ここからは後ろからの敵の攻撃が強い。前からのスカルトンは波動砲で撃つことになる。



ここで後ろに切り換えザコ等を倒す。



前からの敵は波動砲で倒せ。

図⑦の①は波動砲、②は後への対空レーザーで撃つことになる。図⑧の①―②も波動砲で撃つこと。図⑨のあたりで、ビットの貴重なパワーアーマーが上を飛んでくるので逃さずに取ろう。ノーミスでくれば、これで完全装備だ。ここあたりで、ザコのロボットが上から降ってくるので注意しよう。フォースが後ろについている関係上、前に出て撃ったほうがいい。

図⑩の地点は最も難しい場所のひとつ。フォースを後ろにつけたまま、まん中の下に位置してスカルトンの線にまかれないようにして、下のザコを撃ち、その後、前に出てスカルトンを後ろの対空レーザーで倒そう。この場所は、ミサイルユニットが直前に下に出現するので、それをめやすに覚えるといい。

その直後、図⑪のように上から2機のスカルトンが出現するので、今度は前に出て後ろのフォースで撃とう。

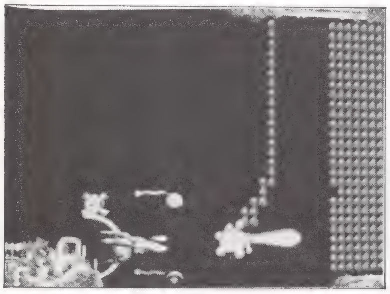
さらに続いて、図⑫のような攻撃がくる。1周めでは、ここはフォースを前につけ、変えないでも充分大丈夫だから、下からのスカルトンにいきなりぶつからないことだけに注意しよう。ハード設定、及び2周めの場合は、スカルトンが弾を撃つので、ここでフォースを前につけ変え撃ち、またすぐ後ろにつけ直すこと。

図⑬の攻撃はたいしたことはないが、上からのザコには注意。

図⑭、図⑮はスカルトンがぐるりと曲線を描いて動くので、要注意。前に出て後ろのフォースで撃とう。図⑮のほうは後ろにまわられる前に波動砲で撃つべし。

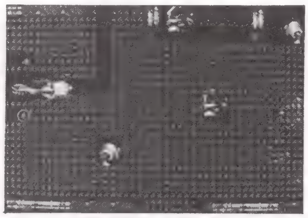
図⑯から網にはいる。ここで、前にフォースをつけ変えて網を撃ってもいいが、結局後ろからザコが来て、後ろにつけ直すことになるので、後ろにつけたままで充分。

網の中での進路は上でも下でもいい。下に行くと対空レーザーと反射レーザーの順でユニットがある。反射レーザーのユニットはワナなので取らないこと。復活パターンの場合は、先に反射レーザーのユニットを取って、その後に戻って対空レーザーを取ることもできる。



このスカルトンを残すとやっかい。

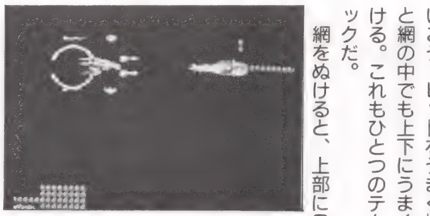
上に行くと、ビットのパワーユニットがある。しかし、すぐ上の画面外に逃げていくので、その前に撃たなければいけない。その他にスピードユニットもあるから注意しよう。



右上のPOWアーマーはビットだ。

網の中は、波動砲を使うと貫通するので波動砲を使っていこう。ビットをうまく振ると網の中でも上下にうまく動ける。これもひとつのテクニックだ。

網をぬけると、上部に2機のスカルトンがいる。こいつらは出現直後に待ち伏せして波動砲で倒そう。ここではフォースが対ボス用に後ろについていないとまずい。

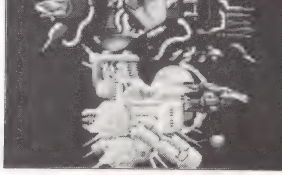


エネルギーを貯めておいて狙い撃ちだ。

さて、その後はやっとSTAGE4のボス、コンバイラーだ。こいつは3つに分裂し、前部には弾を撃つ砲台、後部にはレーザー砲頭という機能を備えている。それぞれの3つの弱点を破壊すればいい。

最も簡単な方法は、フォースをつけたまま一番前で待っている方法だ。まん中より少し下で待っていれば、ぎりぎりで体当たりをくらわずにすむ。

その時、運が良ければ2つに分裂するので、そのまま対空レーザーを使い、コンバイラーの下の部分をまず破壊。



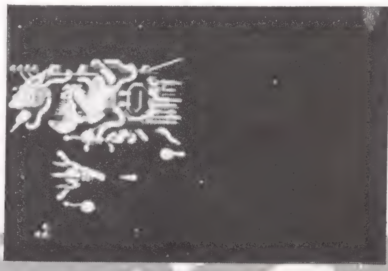
下部が分裂したところ。

その後、後ろに下がってコンバイラーの後ろの部分をビットのサイドアタックで破壊。残った前の部分を、最後にフォースを前につけ変えて撃てば、あっというまにクリアだ。

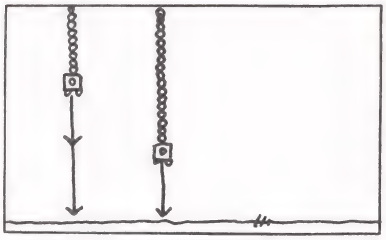
運悪く分裂しない場合は、待っていて2回めに近づいて来る時に、同じようにやれば必ず分裂するはず。

その他に、コンバイラーが近づいてくる時に、フォース

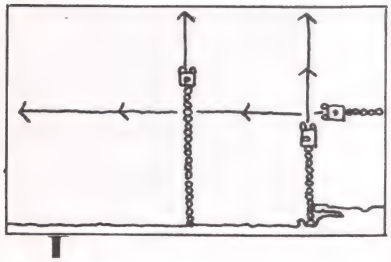
今度は後の部分をビットで攻撃だ。



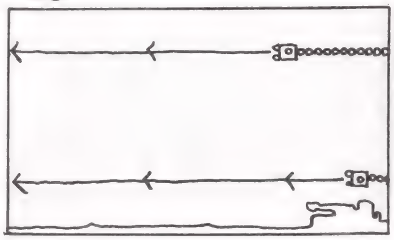
図⑪



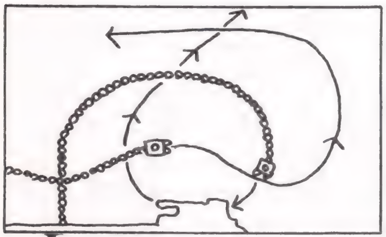
図⑫



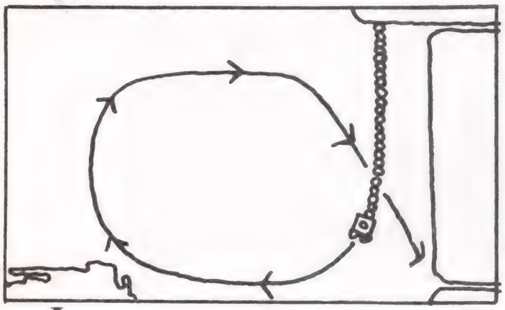
図⑬



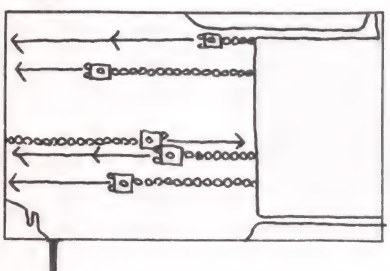
図⑭



図⑮



図⑯





フォースをとばすパターン。

を後ろにとばして分裂前にダメージを与えてもいい。うまくフォースをひきよせて、連続的にダメージを与えるのがテクニックだ。

もっと速く倒したい人は、フォースを後ろにつけたままコンバイラーの前のつぎめのあたりに、フォースを少しめりこませて撃てばいい。コンバイラーといっしょに前に動くようなかんじだ。

とにかくコンバイラーは速めに倒すことが肝心。そのためには、はじめの体当たりで後ろに回り込んで逃げてはいけないということが大切なんだ。この時に上にいるとレーザーを撃たれるしつぶされるが、下の前にいれば大丈夫ということがポイントなので、忘れずに。

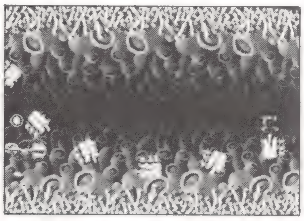
このSTAGE4、長々と書いてしまったが、基本は、
「対空レーザーを使うこと」
「波動砲で撃つこと」
「フォースのつけ変えは1回（1周め）」
この3つが基本なので、忘れずに。

5 STAGE

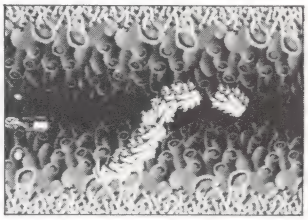
このSTAGEは敵の数が5種類しかいないし、敵の性質とセオリーさえ守れば、それほど気配りをしないでもすむ面だ。しかし、それを知らないと、結構はまるSTAGEでもある。

基本的に、このSTAGEには対空レーザー、ビット2つで来ることがまず大切。そのためには、前のSTAGE4をうまくやる事が先。

なんとか死なずに来たら、今度は一番後ろで前に出ないようにして、長い蛇を壊していけばいい。蛇は頭を撃てば



頭を撃つとバラバラに飛び散る。

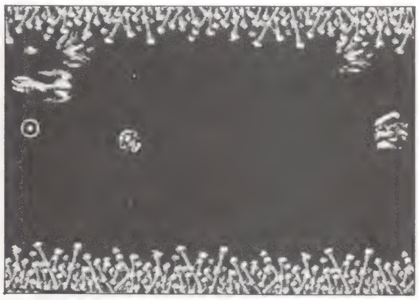


胴体を撃つとよじれる。

分裂し、他の部分を撃つともがいて動きが速くなる。安全にいくなら前者、稼ぐなら後者でいこう。

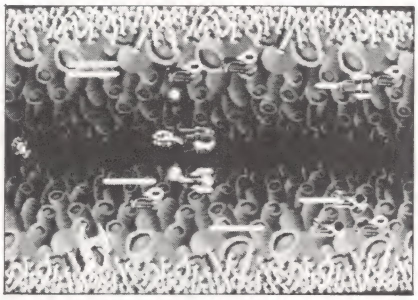
途中、下からいきなりでてきた蛇に当たって死ぬ人がいるが、これはまん中一番後ろにいなかった証拠。ここにいれば、どうってことないです。

左右から出現するザコは、パターンを覚えていると楽。フォースのバリア機能を最大に生かして、後でできるだけかわそう。ビットで上から出てくるザコをひっかけて倒すのもいい。ただし、ビットは弾を防げませんよ。

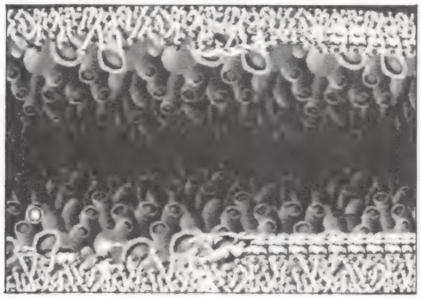


対地レーザーの直後にレーザー部隊だ。

中間地点でレーザー部隊が来るが、まん中に死角があるので、まん中にいれば大丈夫。

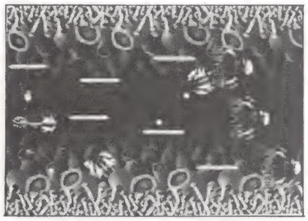


まん中が死角になっている。



まず下の蛇を倒しておこう。

その後、上下に長い蛇がまっすぐ向かってくるが、ここは必ずどちらか一方を撃って逃げ場をつくっておこう。その直後には、第2のレーザー部隊が来る。



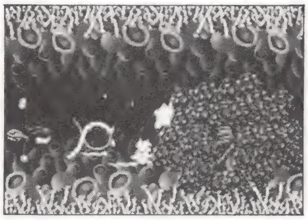
上下の茂みの中がレーザーの死角だ。

こいつらは、比較的耐久力があるのでヤリにくい。上下の茂みの中にはいると見にくくなるが、一応ここが死角だし、この時は蛇もこないので、下の茂みの中を移動するのが楽だ。でも、この場合はザコの出現パターンを知っておかないとやりにくい。

下の茂みにはいるのがイヤなら、3つのレーザー部隊のうち、ひとつを破壊すれば逃げ道ができる。どちらにしろ、ある程度パターン化する必要がある。

ボスの直前に、上下に2匹の蛇とレーザー部隊が重なるので、特に覚えておこう。これを抜ければボスだ。

STAGE5のボスは「タコ」というよりは「ヘドロ」と言った方がふさわしい。固



対空レーザーで連射あるのみ。

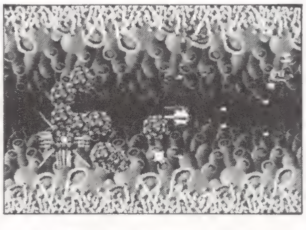
いヘドロのかたまりを自機に向かってとばしてくる。

ここにはできる限り対空レーザー、ビット2個でこよう。

その場合は、出て来た直後、ヘドロを飛ばしてくる前にできるだけ近づいて連射しよう。近づくことが大切。できるだけ後ろで粘って、ひたすら連射しよう。どうしても追いつめられたら、回りこんでフォースをつけ変えてがんばろう。

このボスは、いいかげんに動くからパターン化できないのが難点。ヘドロの見切りが勝負を決める。

対空レーザー以外のフォース3段階だったらフォースを切り離して連射しよう。



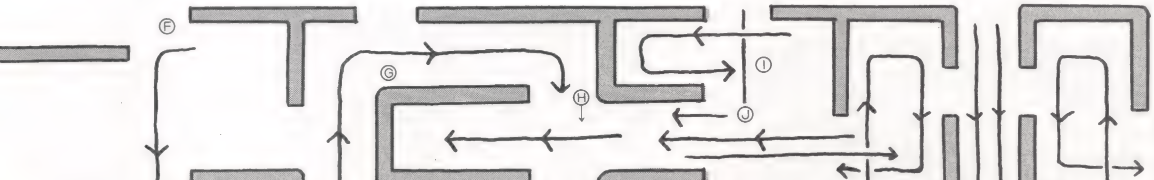
対地・反射の場合はフォースを切り離そう。

また、復活パターンでフォースが最後の対地レーザーしかない場合は、フォースをわざと取らないで敵のランクを落とし、波動砲で撃とう。ヘドロがあまりにも遅くて余裕で見切れちゃうぞ。

他に、このSTAGEで付けくわえておくとすれば、スピードユニットがワナのようにやたらと出ること。ひとつも取らずに1速でいったほうがよい。次のSTAGE6でハメようとする、わざとらしいワナである。また、2個めのPOWアーマーは、なぜか反射レーザーの時とスピードの時がある。不思議ですねえ。

また、このSTAGEは普通にやれば6〜7万点だが、しつこく逃さず撃つと10万点近くとれる。

6 STAGE



ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「彩色コンクール」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

● 地球丸くんのぬり絵です。みんなの力作待ってるよ！

キリトリ線

キリトリ線



キリトリ線

◆GAMEST 夏バテ解消 プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で54ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：ゲーメスト以外に購読しているゲーム雑誌はなんですか？

Ⓖ：あなたが今、1番好きなマンガ雑誌は何ですか？

Ⓗ：あなたが今、1番好きなテレビ番組は何ですか？

Ⓘ：あなたが今、1番好きなラジオ番組は何ですか？

Ⓙ：あなたの好きなプロ野球の球団はどこですか？

R-TYPE

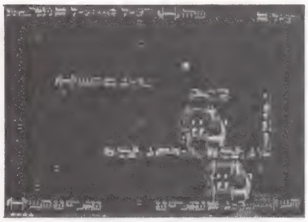
このSTAGEは非常に特殊な面。POWアーマーをのぞいて、出てくるキャラクターは、コンテナのようなドップと茶色いザコのロボット、壁にはりついているムカデ砲台しか出てこない。しかし、迷路のような地形を、破壊しにくいコンテナがどんどん出てくるので、パターンを知らないと手も足も出ないだろう。

では、どうすればいいかと言うと、やはりパターンを確実につくることと、場所によってはコンテナと壁の間のわずかのすきまを抜けなければいけないので、微調整をうまくやることだ。

それでは、おもむろに図を見てくれ。この図はSTAGE6のドップの基本的な流れを描いてある。このマップと写真を参考に説明していこう。

まず初めに、STAGE6の入り口だが、ここはフォースが2段階以下の人はまず反射レーザーを持っているPOWアーマーを逃さず撃っておくこと。ムカデ砲台は、あと回しにしないと逃げられてしまう。

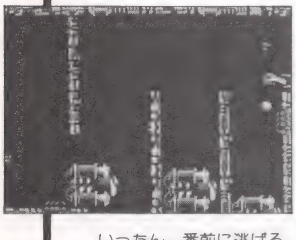
中にはいると、通路が3つに分かれている。どこからでもいけるが、Ⓐ、Ⓑの進路を通った場合は、いきなり上から出現するドップのタイミングを知らないと、いきなりぶつかる可能性があるので注意。また、特にⒷの進路を行く場合は、上の壁にはりついてドップとのわずかなすきまを抜けていかなければいけない。（そんなに難しくはない。）


ラインを合わせてさっと前に出る。

Ⓒの進路は、後ろからドップが来て、こちらはすきまがないので一気に前に抜けてしまうか、フォースを後ろにつけて弱点をさらして近づいて来るドップを全部撃とう。ドップを撃つ場合、反射レーザーは問題ないが、対空レーザーのときはビットの弾を当てないと壊しにくいということと、対地レーザーは壁がないとレーザーが沿っていかないという点に注意が必要。

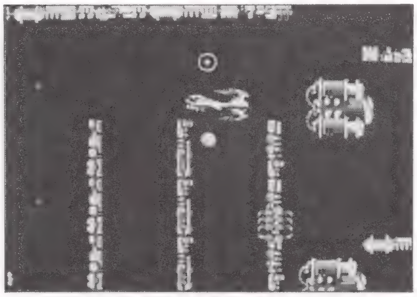
さて、その後茶色いロボットが上から降ってくる。これは、特にどうということはないが、その後に、再びⒹの地点で壁にはりついて微調整しなければいけない。ここは、この手段しかないだろう。でも、一気にすきまにはいると危険なので、一番後ろで少しずつ上にずらしていくとあわせやすい。自機のショットが壁をぬけた所で座標はピッタリ合っている。


画面の後で少しずつ合わせる。


いったん一番前に逃げる。

その後、下からドップが3つそろって出てくる所がある。ここは、Ⓔ地点まで先に一気に前へ出ていかないと絶対助からない。必ず覚えておこう。

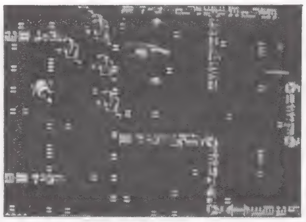
その直後に、上から1個ドップが落ちてくるので、いったん後ろに下がった方がいい。一番前にいてもなんとか大丈夫だ。

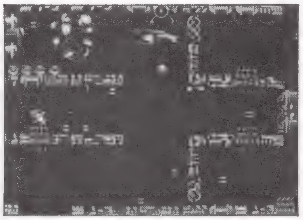

前に出たあと、ちょっと下がる。

そこを通り過ぎると、上から茶色いロボットがやたらにたくさん落ちてくる。ここからは超難所なので詳しく説明しよう。

①フォース後ろパターン

まず、完全装備の場合は、上から落ちてくるロボットを、フォースを後ろにつけたまま上にはりついて、ビットで撃っておいて、タイミングを見てドップが出てくる前にⒻ→Ⓖと一気にぬけてしまい、後ろからくるドップを全部撃ってしまおう。難しい微調整がいらないので楽だ。そのままⒿの所まで行って、そこでも後ろからくるドップを壊してしまうことができる。ドップ破壊パターンだ。

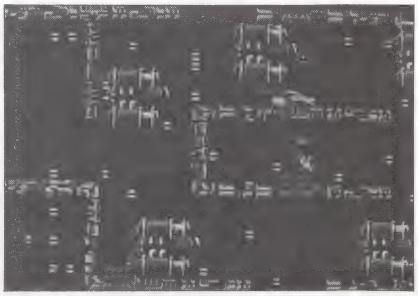

このまま一気に前に逃げ込め!!


後ろからくるドップを全部壊そう。

②フォース前パターン

もし、フォースが1段階以下の場合等は、とりあえずⒻのロボットは全部正面で撃とう。そうすると、ドップが出てきてしまうので、ドップの間にはいりこんで、うまくサッとⒼの地点のすきまに一瞬で微調整をしてはいりこもう。フォースはずっと前につけたままだ。スピードがないとやりやすいが、1速以上あると、これがなかなか難しい。

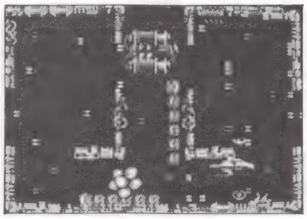
フォースが2段階以下の場合は、ここで反射レーザーのPOWアーマーを取りたい所だが、普通に撃っていたのでは逃げられてしまう。ここはフォースをⒽ地点に向かって撃ちこもう。すると、フォースは下にずれて、ちょうどうまくPOWアーマーに当たってくれる。うーん、奥が深いなあ。

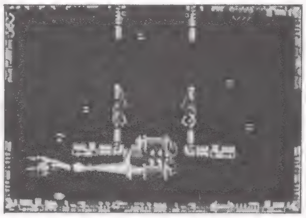

ライン合わせならフォースは前の方が…。

この場合はフォースが前についているはずなので、その後もⒾ地点で微調整をして、ドップとドップの間をかわすようにする。この調整もかなりつらいので慎重に。

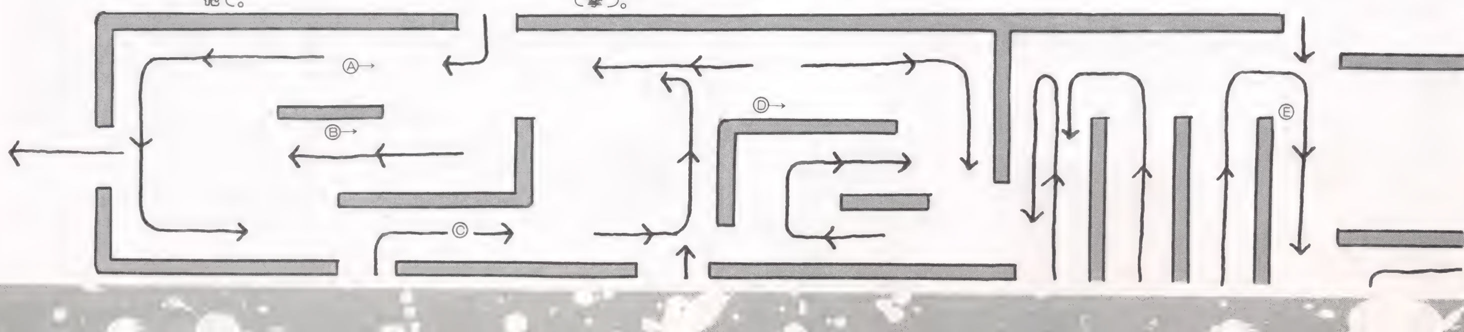
さて、最後はボスはいなくて、ドップが出現してくるのを一定時間逃げ切ればいい。と言っても、文字通り逃げ切るのは実に難しい。確実な方法はただひとつと言っていいので、その方法を伝授しよう。

フォースを後ろにつけて、Ⓚ地点に来るドップを全部破壊するのだ。しかし、9、12、15と弱点が逆向きなのが来るので、その時はⓁ地点まで下がって波動砲を撃つ。こんなかんじでドップを全部撃って壊せばいい。


弱点が後ろにあるドップはフォースで撃つ。


弱点が逆のドップは回り込んで波動砲で。

これが最もいいパターンだと思うが、他にもパターンがあったら教えてね。



ダブルドラゴン

©テクノスジャパン/タイトー

ゲーメスト9月号調査のベストインカム1位がこれだ。ストレス解消・PTA非推せんゲームの第1位(じょーだん)。予想外の健闘に敬意を表してビシバシやってやるぞ!

倒せるか倒されるか!

JOE山田

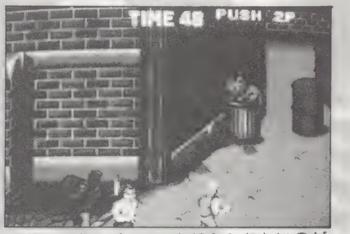


パンチラのサービス。足音がいいんだぞ。

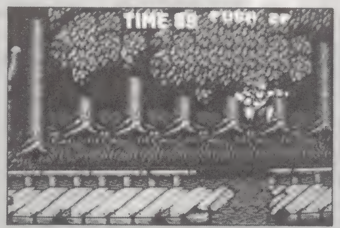


コンティニューの楽しいゲームだぜ!


ドラムカンの上の猫が、可愛らしいっ!

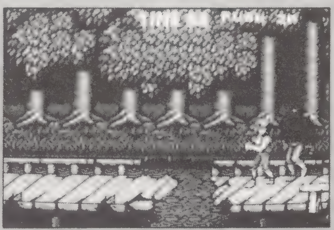


一番下を歩けば、いきなりやられないのだ。


ここは難所だ。早めにジャンプっ!


この様な戦い方もあるが、勧められないな。


巨人2人の攻撃。あとにもあるぞ。


この巨人に、追いつめられないように。

あり過ぎて困っちゃう!自分の技

さっそく自分の使える技を紹介しよう。

☆パンチ

もっとも基本的な技だが、ベーシックということで、どの敵にも通用する。

また、相手がうなだれるとアッパーカットになる。これが気分いいんだ。

☆けり

これも基本的な技。しかしけっこうよけられ易い。よけられた時は、その後、「タイミングと間合いが違っているよ」と、飛びげりをくれる。

相手がうなだれた時は、まわしげりになって、基本的な点かせのもとになる。

☆頭つき

あまり使い道がなく、かえって邪魔になる技。失敗すると、出した頭をなぐってくれる。

ただし、敵が起き上がる時に使えば効果はある。で、実は、この技が一番快感なんですねえー。(私はやり過ぎてケンショウ炎になった

☆ひじ打ち

重要な技だ。こいつだけでクリアもできる。

ボタンを押したあとも、しばらく効果があるので、少し早く押したほうがよい。

☆ソバット

なかなか格好いい技だが、よけられやすく、当たりが小さいので、あまり使いたくない。

☆飛びげり

これも、あまり使い途がない技だ。

しかし、決まった時の気分の良さは忘れられないものがある。

集団戦の時は、意外と効果があるかも。

☆ひざげり

相手がうなだれた時にレバーを入れるとかかる。

何発か打ち込むと敵は耐えられなくなる。

☆一本背負い

ひざげりの体勢の時に、パンチボタンでかかる。

敵が多い時は、これで敵を下に落としたり、遠くへ飛ばしたりできる。

☆はがいじめ

敵の背後からつかまえるだけ。

殴られた敵が、なかなか相○コー○していい。

☆バット

金属バットで敵を打つ。

パンチを使う敵だと、バックスイングしている間に殴られる。

☆ムチ

ムチで打つ。敵によっては一発のダメージが大きい。又これを持っていると、うけるダメージが大きくなる。

☆箱・缶・岩

拾って投げるもよし、けっとばすもよし。

缶、箱、岩の順に、よく飛びますヨ。

敵は、これを見るとダッシュする。

多種の敵が出現するゲームだが、その中でも要注意といった敵を紹介。

ナメたらあかん、こいつら強敵

☆女…ムチを持って出現。ムチ一振りで1ゲーム減るんで要注意。

☆巨人…一見強そうだが、それ程強いわけではない。ただ、2匹出現した時は、ひじ打ちで逃げよう。

そうそう、パンチとアッパ

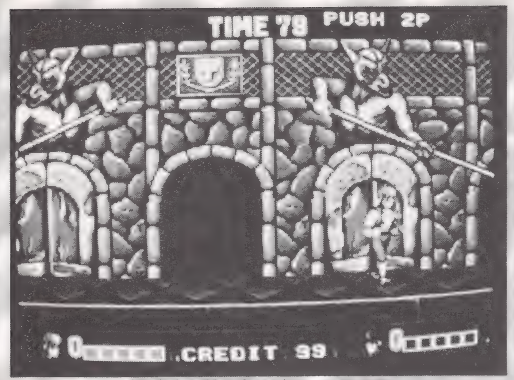
ーがけっこう入るぞ。
☆モヒカン…こいつは、ゲーム中一番強い。自分と同じ技を使い、耐久力に優れている。
　音の無いアッパーカットはけっこう怖いものがある。パンチが入るぞ。
☆ボス…こいつが最終目的。しかし、あんまり強くない。マシンガンは、接近戦にもち込めば恐るるに足らず。そうなると恐ろしいのは、後ろゲリ。
　ひたすら、ひじ打ちだ。
　ずーっと、ひじ打ちで行くと、問題となるのは最終面のみになるハズ。（つまり、それまではゲームの展開がずーっと同じなのね。）
　まずひっかかるのが、飛び出てくる岩井の棒。
　これはもう、「3歩進んで2歩さがる」、といったように、慎重に進むしかない。パターンのわかった人は教えてくださいな。

最終面の攻略だ

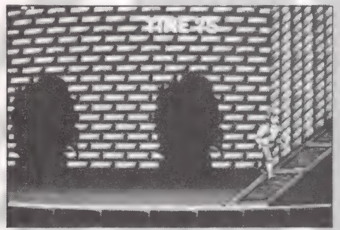
で、ザコが2匹でてきます。このとき、ダイナマイトは注意だ。奥のヤリを画面に出さないのがミソ。
　2匹を倒したら、右へダッシュする。そして、ヤリが当たる範囲へ入ったら、右へジャンプ！　これで8割方の確率で奥へ進めているハズ。
　その後、後ろからナイフ持ちが出てくるが、柱のかげから攻撃すれば、問題ナシ。
　次の巨人2匹は、壁ぞいに動けば、比較的に1匹ずつ来やすいでしょう。
　問題となるのはその次。巨人2匹を倒した後、少しずつレバーを右へ入れる。
　そうして、広間の入口が画面中央の少し右よりにくるようにする。ほら、敵の手が見えるようになるでしょ。その状態で、ボタンをばしばしたたくと、敵が1人ずつ近づいて来てくれるのだ。
　そうなればこっちのもの。ザコ×1・巨人×1・モヒカン×3を、1人ずつ料理してあげよう。
　あとは、ボスをひじ打ちで倒すだけ。

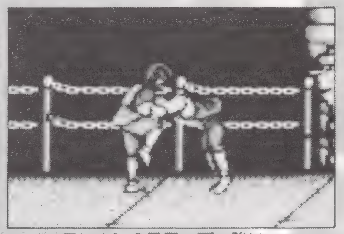
点かせ

段差のある所ならば、どこでもできます。
①一段上に敵を置きます。
②下から、上の敵をケリます。
③そうすると、ひざげりの態勢になっており、100点入っています。
④レバーを反対側に入れて、ひざげりをふりほどきます。
⑤②へもどる。
　さあ、君もやってみよう。



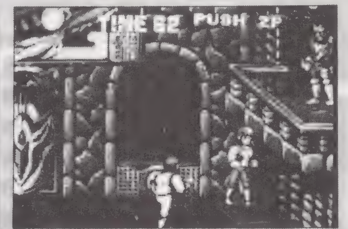
ザコ2人と戦う右ハジは、ここまで。


だいたいここらへんで、待つべし。


モヒカンのステップ、強い。


このゲームは、このシーンの為にあるのだ。反省しちゃおかな？　「死ぬんじゃない。」


またもやパンチラ。よくやったゴリさん。



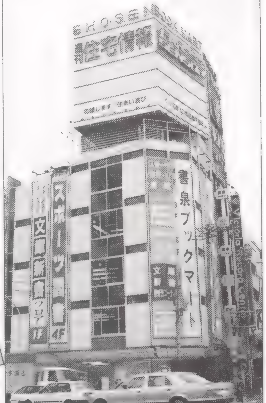
ゲッ、何者かが見ているよ。

創刊号 ～ №6（1987年3月号）と
№8（1987年5月号）は品切れです。

ゲーメスト・バックナンバーを ちゃ～んと揃えている店

●東京 神田神保町　**書泉ブックマート**

●仙台市 中央通り　**宝文堂**





東京⬍仙台間、といっても現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2カ所に、ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるので紹介しよう。
★書泉ブックマート
(住)千代田区神田神保町1—21
☎（03）294—0011
　駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くにセガ初のカードシステムの店（ハイテクランド神田）があるよ。
★宝文堂
(住)仙台市中央2丁目4—6
☎（0222）22—4181
　ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあって、このお店の雑誌担当の又村さんもゲーム大好き人間だよ。

勇者よ！ 妖獣どもを撃ち倒せ！

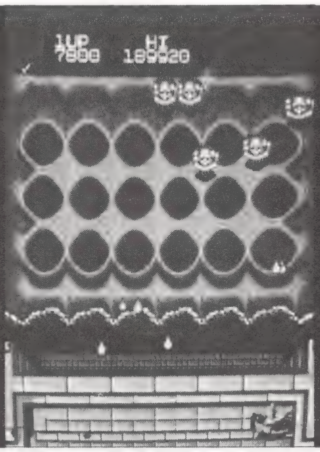
バトランティス

S.J利億

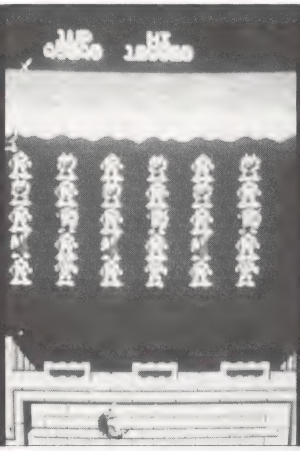
ルールは簡単。しかし、そのグラフィックと。
戦略的要素はかなりのものだ。ただ撃てばいいというものではない。
技を駆使して立ちむかえ。

©コナミ

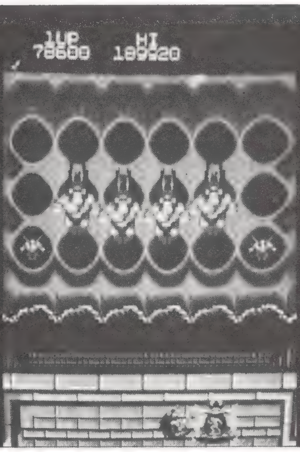
19面、グリムロックの弾にやられるクリベウス3世。



硬い敵がいっぱいいるよー。



早くタイムストップをとらねば…。



頭の右上に何者かが逃げていくぞ。



今回は、前回のつづきの12面から2周目までの攻略を詳しく説明して行くぞ。

操作方法は前号（9月号）で説明したように、2方向レバーに1ボタン、左右移動とショットだけ。

さっそくいってみよう。

12面

この面は最初に突攻隊が左、中、右の順にくるので、そいつらは問題ない。

ボスはゴブリンが2匹いるうえに突攻隊が出てくるので、ゴブリンの1匹に攻撃を集中して早めに倒せば、あとは1面と同じなのでだいじょうぶだ。

13面

この面は初期設定の敵はいないが、突攻隊がやたらと多い。だから、なるべくはじに行く突攻隊をやっつけて、真ん中に行く突攻隊は城壁をのぼらしてからやっつけるようにすれば楽に行くと思よ。それから、この面のアイテムをとらないときついので注意せよ。

14面

比較的楽な面。この面は突攻隊もあまり多くなく、攻撃もはげしくはないので、初めていっても消せるでしょう。最後の突攻隊は真ん中でうっていれば全部やっつけられる。

ボスのオーガは、ブーメランを8の字に投げるということを覚えていればだいじょうぶでしょう。

15面

ここは敵が多く、突攻隊はいやらしい動きをするぞ。

突攻隊は左右左右の順番でくるので、左2匹、右2匹と、2匹ずつ倒していくのがいいでしょう。

ボスは火を吹くのが2匹いるので、1匹に攻撃を集中させるのだが、弾が当たるたびにボスが移動するのでめんどうだ。そこは根気よくやるっきゃない。そうすれば、それほど難しいことはない。

16面

いよいよ1周目の最終面。

突攻隊はさほど強くないが、ボスのアスモデウムが強くこいつは、まず左と右にある細胞（アスティラ）を破壊するのだが、細胞から出てくる敵が素早いので注意せよ。そして細胞を破壊し、その次は右目と左目を破壊する。

問題はこの次の脳だ。こいつは脳を攻撃すると、脳から弾を吐いてくるので、それに注意し、口から吐いてくる弾にも注意する。

攻略としては、なるべくはじによらず、真ん中で左右によけ、脳に攻撃をする。（はじによると弾に追いつめられてしまうことがある。）そうしていると、ボスはだんだんと発狂していき、弾をボロボロ出してくる。そいつをよけ、脳に攻撃していれば、やっつけられるでしょう。

ボスを倒すとスタッフの写真の絵が出てきて1周は終わりとなるが、この後はもっと難しい2周目が待っていたのだ！

それでは2周目に行ってみよう！

17面

この面はそう難しくはないが、途中に出てくる突攻隊は右端と左端にくるので、あらかじめ防御壁を壊しておくといい。ボスは1周目より弾が早く、自分の近くまでくるので注意してくれ。

18面

ここは敵の数が多いうえに硬い奴が多いので、そこは根気よく倒していこう。

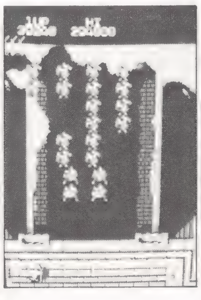
ボスはオーガが2匹いるが、ここまで来れた人なら、そう難しくはないだろう。

19面

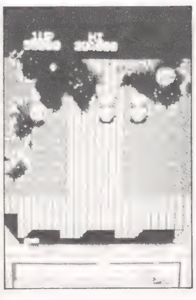
この面は2面を難しくした面だ。

最初は右と左から順にスパ

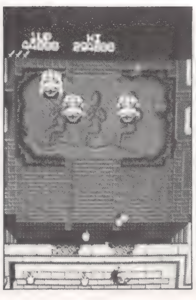
数字の7みたいだ。

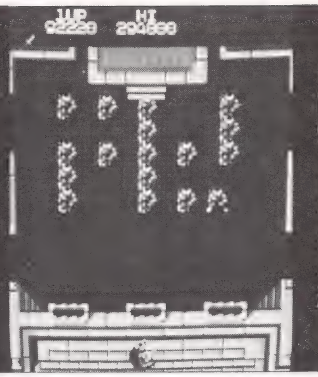


29面のボス、とっても強いぞー。



危ない！ 火が近づいてくる。





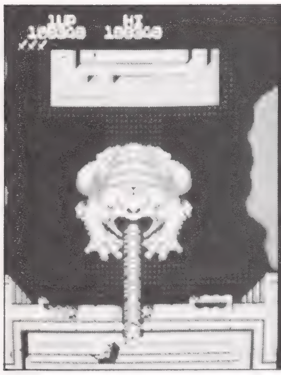
まんじのフォーメーションだ。



この辺でうてばあたるぞ。



これが最終面のボスだ。



あぶない！ カエルの舌をよけろ。

インドデビルがあらわれて、すぐにアイテムが出るので、敵を倒しながら取ること（取らないとつらい）。
　ボスはグリムロックが6匹出る上に弾が早いので、1匹ずつ集中してやっつけていくこと。

20面

　この面は全体的に難しくはない。
　途中に出てくる突攻隊は、左右の順にたくさん出てくるので、左2匹、右2匹と2匹ずつ順にやっつけていくと簡単だぞ。
　ボスはサイクロプス。真ん中の防御壁を残しておいて、防御壁の真ん中を壊して、そこから射てば、ボスなどけっこう簡単にやっつけられるぞ。

21面

　この面もそれほど難しくはないが、途中に4人の突攻隊が横に並んで来るので、そいつらに注意することだ。
　ボスはオーガが2匹だが、こいつらがとても難しい。この面のオーガは、速いブーメランを投げてくるのだ！
　攻略としては防御壁を残しておき、自分は防御壁に隠れながら攻撃すると楽だ。防御壁がないときは、ひたすら攻撃を1匹に集中させてやっつけよう。

22面

　この面は13面と同じように突攻隊しか出ない面だ。13面と同じように、はじにいく突攻隊をやっつけて、真ん中に来る突攻隊は城壁を登らせてからやっつけるといいぞ。
　この面のボスはシェイドだ。奴の真正面より少し右に自分がいると、自分より右に剣を投げてくれるので、それをやれば楽に倒せるでしょう。

23面

　この面も難しくはないが、突攻隊が3匹横に並んでくるので、それだけには注意しよう。
　ボスは、15面のボスの火を吹くやつが3匹いるので、1匹を重点的にやっつけていけばいいだろう。

24面

　この面は右から一列ずつやっつけていこう。途中で突攻隊が5匹くるので、あらかじめ防御壁を壊しておこう。
　ボスはフロッガーで、こいつは真正面から弾をあてて近づいたら、すぐ右によけ、遠くにもどったら、また正面に弾をうっていればすぐに倒せるよ。弾を吐いたら、真ん中辺で左右によけること。

25面

　この面はシェードがいっぱいいるから、はしから倒していこう。突攻隊は中盤では多くないが、ボスの前に5匹でてくるのを覚えていればいいだろう。ボスはバロンなので問題はないだろう。

26面

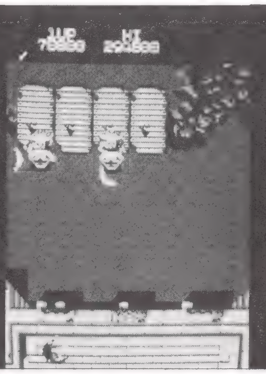
　この面はバロンがいっぱいいるので、早めに倒してしまおう。バロンは弾をいっぱい出すので注意しよう。
　この面のボスはグスタフが2匹でてくるので、1匹目はボスのくる前のアイテムを取れば楽にやっつけられるぞ。2匹目は盾の左の方を狙って2発うち、すぐ逃げるの繰り返しをすれば、やっつけられるよ。

27面

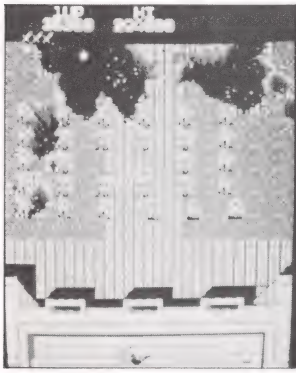
　この面は敵は問題ないが突攻隊が多いので気をつけろ。
　ボスはオーガが2匹だが、ここまで来れた人なら問題はないでしょう。



このようにすれば剣は当たらない。



防御壁に隠れて攻撃しよう。



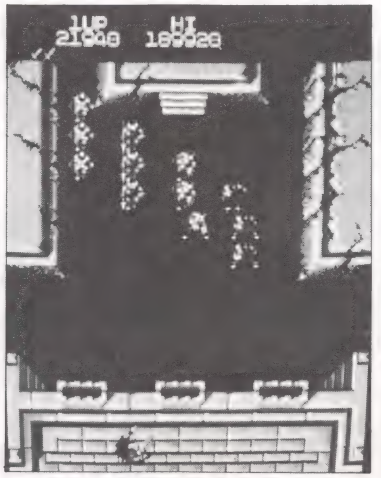
敵がいっぱいだ。

28面

　この面は飛んでくる敵しか出ないので、アイテムのスピードアップを取っていれば、やられることはないでしょう。
　この面のボスはレッドドラゴンで、こいつは正面から撃ってもよけてしまうので、はじに寄せて、左はじならレッドドラゴンの右に撃ち、右はじならレッドドラゴンの左に撃てばあたるぞ。そういうようにやっていけばやっつけられる。あと近づいたとき弾をいっぱいだすので気をつける。

29面

　この面の敵は、ほとんどバロンの上に突攻隊がいっぱいくるので、ここは1機死ぬ覚悟でやってくれ。
　この面のボスは、フライマン2匹にグリムロック2匹。こいつらは手強い奴だが、最初にグリムロック2匹を倒してしまえば、あとはだいじょうぶでしょう。



17面、フォーメーションが斜めになっている。



君はこの画面を見られるか。

ストリートファイター

やわなゲーマーはお呼びじゃない!?
腕力と必殺技!
力でねじ伏せるしかない!!

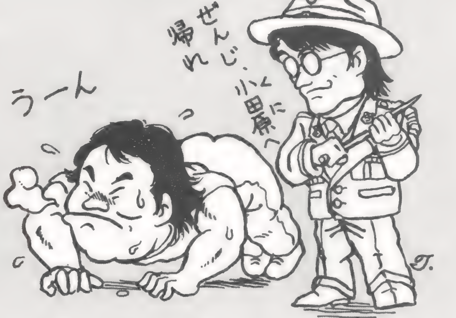
©カプコン

「なに? ストリートファイターのボタンをたたいただけで、腕が痛くなったって? 鍛え方が足りない! そんなことで勝てる訳がなあい! ぜんじ、腕立てふせ100回追加!!」

鬼のGOD教官にムチでしごかれ、息もたえだえに腕立て伏せ合計300回、足腰を鍛えるべくグランド100周、ボートこぎ1000回…。

「ゲームは体力だ!」

始める前の筋トレ。よし、これでどんな必殺技にも負けない。巨大なストリートファイターに挑戦だ!!



石井ぜんじ
イラスト
転清

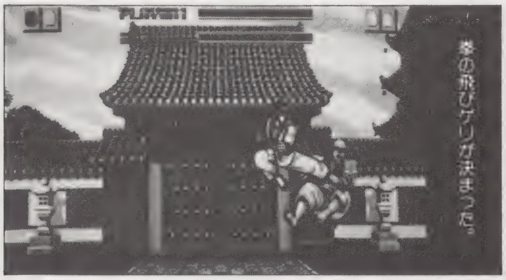
☆基本的な攻略法

まず、どの敵にもほぼ共通する注意すべき点をあげていこう。

①ボタンは強くたたけ!!
なんやかんや言っても、このゲームはボタンをたたく強さが一定の力以上でないと始まらない。大振りになっても強くたたいたほうが有利だ。

②波動拳を使え!!
必殺技の中でも波動拳が最も威力を発揮する。タイミングが難しいといっても、3発あてればたいていの敵は倒せるのだ。この技をきわめるだけで、全ての敵を倒せるといっても過言ではない。

③移動はジャンプしろ!!
主人公は横の動きが遅いため敵の攻撃をくらいがちだ。こういう時は、前方・後方宙返りを行い、逃げるのがいい。


拳の飛びゲリが決まった。


忍者の鉄のツメによる攻撃。

☆奴の弱点をつけ!

日本…烈

奴はジャンプキックが得意技だ。他にパンチなども繰り出すが、一発一発にさほどの威力はない。

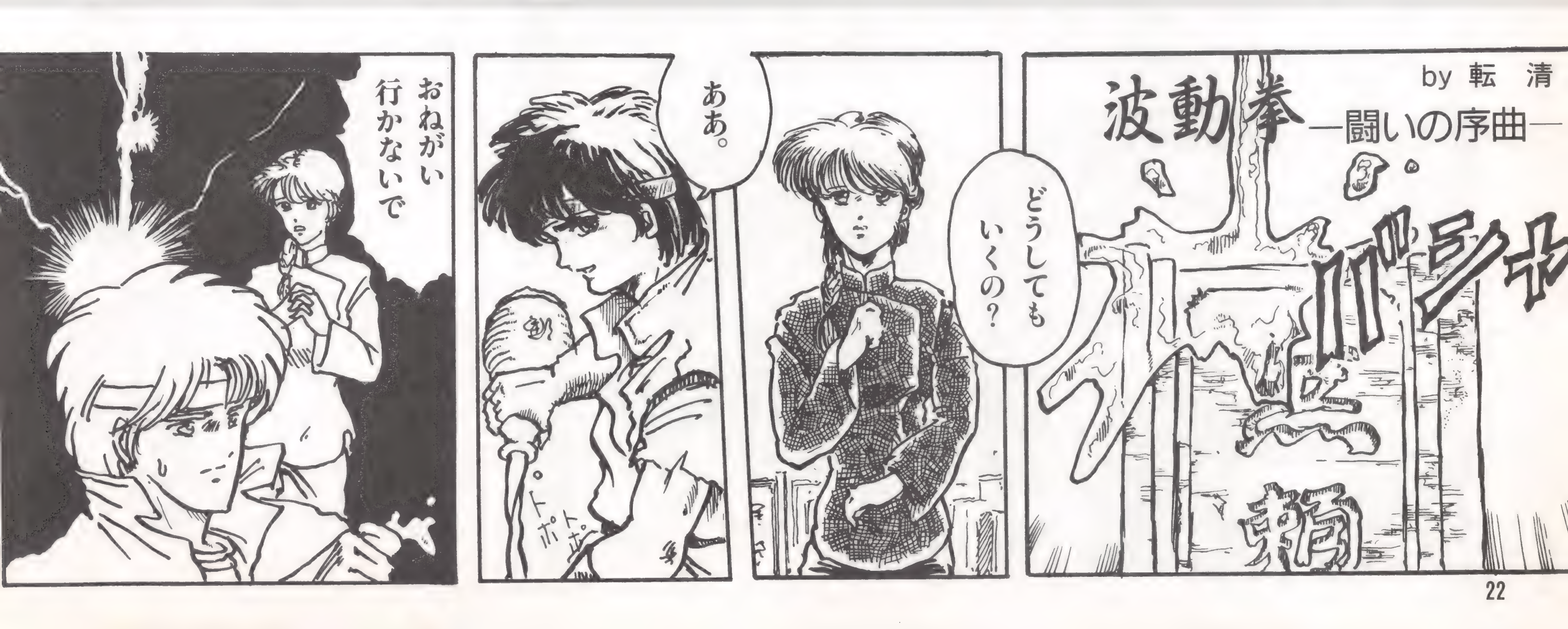
まず、ジャンプキックの間合いを見切ることだ。奴の着地点より少し離れていて、キックを空振りした所を攻撃すればいい。動きの少ないパンチのほうがカウンターがやりやすいかもしれない。

注意しなければいけないのは、動きがやたら速く、波動拳が使いにくいこと。今回はこの技は大事にとっておいて、正攻法でいったほうがいいだろう。

くれぐれもあせらず、落ち着いてカウンター攻撃だ。

日本…激

奴は忍者の子孫というだけ

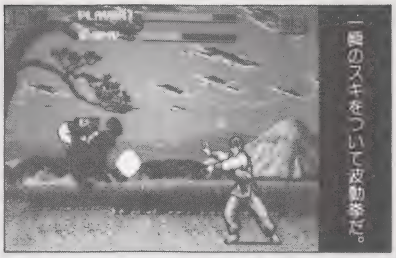


あって、手裏剣というひきょうな技を使う。素手で戦え、素手で。

でも、真に怖いのはキックと右腕の鉄のツメだ。この2つが破壊力がある。

奴には、接近戦での威力のある回しげりが効果がある。手裏剣を2～3発くらってもダメージはさほどではないので、強力な回しげりをぶったたいて一気に倒してしまおう。飛びゲリも間合いをつめるのに有効だ。

また、波動拳を極めていれば、撃つタイミングは難しいものの、展開はずっと楽になる。


一瞬のスキをついて波動拳だ。

アメリカ…ジョー

いやらしい敵の一人。ローリングソバットの連続がくるとどうしようもない。常に安心できない敵の一人だ。

確実に勝つためには、やはり波動拳しかない。しかし、タイミングをはかるのが実に難しい。一発でもあたればこっちのもの。連発で繰り出して一気にカタをつけられる。

波動拳が思うようにいかない場合は、回しげり、足払い等の技を使いまくろう。接近戦では、奴はソバットは放てない。めちゃくちゃにやっていると、いつのまにか竜巻旋風脚になっていたりして勝てるぞ。


ジョーのローリングソバット。

アメリカ…マイク

元ボクサーだけあって、接近戦にはやたらに強く、あっというまに逆転されかねない。しかし、いかんせんキックはできないし、ろくにジャンプもできない人だ。そこに奴の弱点がある。

一番楽なのは波動拳を使うこと。こいつのために波動拳があるようなものだ。3発使えばそれで終わり。波動拳を使わない場合は、飛びげりを遠間から決めればいい。この場合は、自分の技の間合いをしっかりつかんでおかないといけない。

万一つっこまれた場合は、足払いをしつこく繰り返し、ジャンプで逃げよう。


接近戦はあぶない。

中国…李

こいつはとにかく速い。いかにもカンフーらしい攻撃をしかけてくる。技も多彩で、それほど強いという印象はないが、確実な倒し方というものがイマイチわからない。

ここは基本にかえって、パンチ、キックをカウンターで決めていくことを心がけていったほうがいいと思う。相手の動きを読めれば、そのうち確実な攻略法がわかるはずだ。

波動拳は使えないこともないが、非常に難しい。百%決める自信がないとだめだろう。

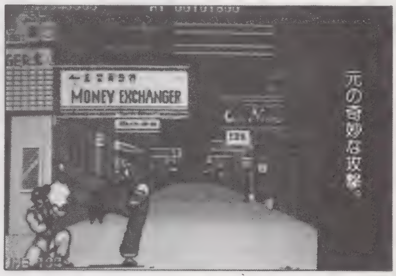

やたらに速い動きの李。

中国…元

実に奇妙な拳法を使う元。正統派タイプの李とはまた違ったつかみどころのないヒラリヒラリとした攻撃をする。



必殺竜巻旋風脚さくれつ!!



元の奇妙な攻撃。

こいつは動きが実に速く、間合いをどんどんつめてくる性質があるので、波動拳のような大技は全く使えない。

しかし、こんな元にも弱点はあった。邪道な拳を使う元への有効な攻撃は、防御に強くスキのない単なるパンチでの攻撃だったのだ。元がつっこんでくる所をパンチで迎えうとう。うまくはまればノーダメージでも倒せるはず。

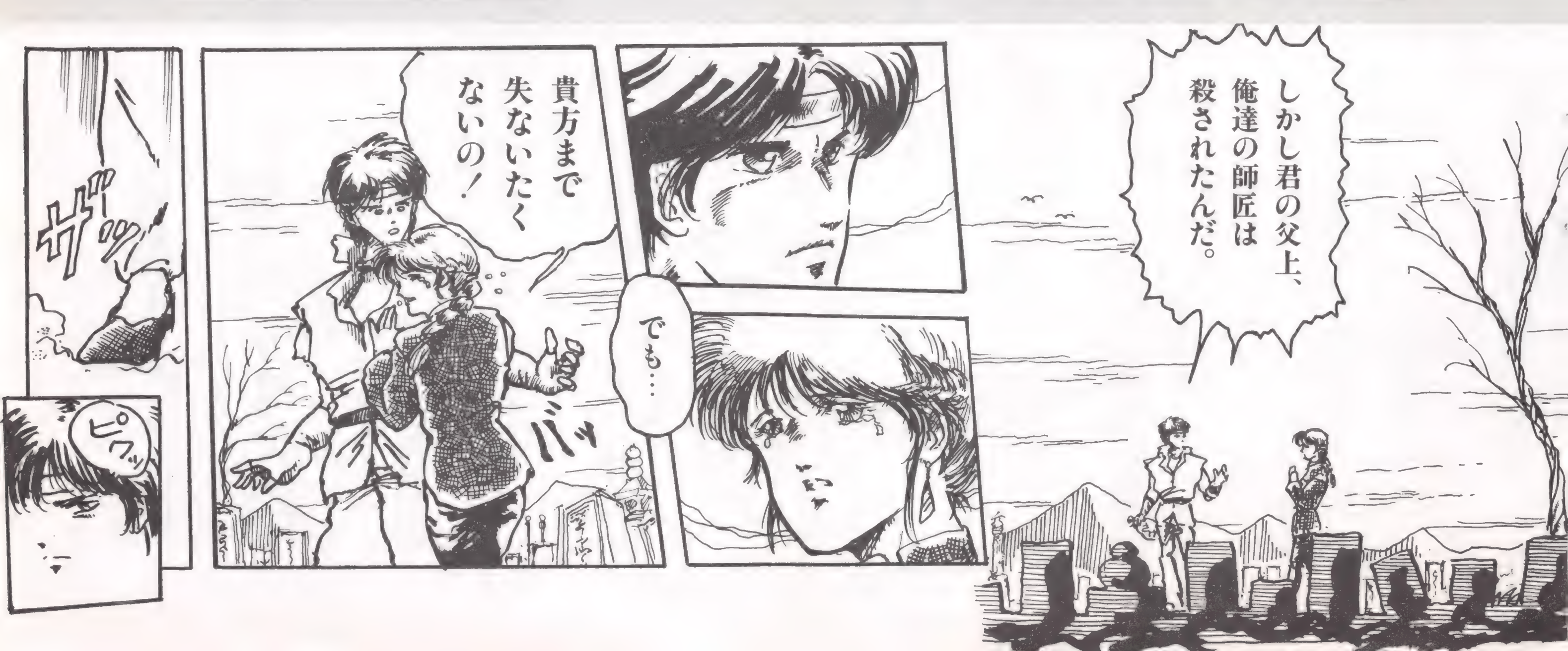
パターンが悪い場合には、ジャンプで逃げることも忘れずに。

英国…バーディ



バーディの頭はカタイ。

ピョンピョンはねてヘッドバットを繰り出してくる。こ



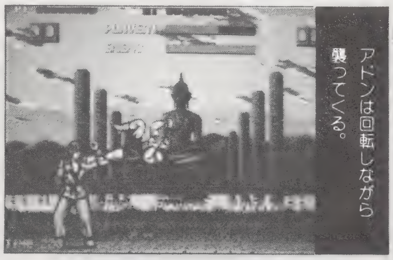
の技は2倍のダメージをくらうので、絶対くらえない恐しい技だ。
いかなる場合も敵の攻撃力が強いだけに安心できない。足払い等、いろいろな対策が考えられるが、確実性という点で防御の強さを考えた場合、しゃがんでのパンチが最もいいのではないか。カウンターで何回も決めていけば、多少威力に劣るパンチでも充分敵を倒せる。
とにかく、動き回ると逆にスキができるので、しゃがんで待って一発ずつパンチを決めていくのがいいと思う。

英国…イーグル

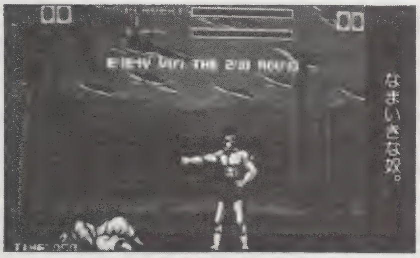
2本の鉄棒を持って攻撃してくるが、基本的にはジャンプしてくるか、そのまま攻撃してくるか、2つのパターンに限られる。
間合いをうまくとれれば波動拳が使える。竜巻旋風脚等も有効だ。必殺技が使えなくても、威力のあるキックがあれば何とかなる。
こいつは開発段階の時よりも攻撃力が落ちているので、やりにくい相手とはいえ、先手先手で押しまくれれば何とかなるものだ。追いつめられてはまったり、スピンアタックを出される前に、強力な一撃を加えておくことだ。


これが必殺のスピンアタックだ。

タイ…アドン


アドンは回転しながら襲ってくる。

彼は空中で回転攻撃をしながら、連続でダメージを与える攻撃ができる。初めて対戦すると10秒ともたないことは保証しよう。こんな、とんでもない相手に勝つすべはあるのか…。



なまいきな奴。

結論をいうと、もはや波動拳以外に勝ちめはない。まず始まったら、2回後方に宙返りして逃げる。間合いがあいたら波動拳をすかさず撃とう。失敗は許されない。
あたったらしめたもの。連発で撃ちこみ一気に勝負を決めよう。
失敗したら、とにかくジャンプで逃げて間合いをあけよう。波動拳しかない。

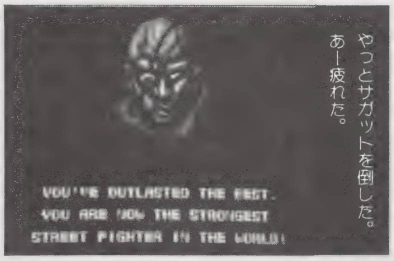
タイ…サガット

とにかく、奴はデカイ。これには「わけ」がある。奴はなんと、タイ流波動拳を使ってくるのだ。当たったらまず勝ちめはない。でも体が大きいので、波動拳が高い位置に来て、それでしゃがめばよけられるのだ。


ムエタイ流の本格的なキックだ。

それではおかえしに波動拳、とか思っても、ヒザを上げて奴は波動拳を防いでしまう。こんな、とんでもない相手に勝つすべはあるのか。
結論をいうと、ある。奴は波動拳を放った直後にだけ一瞬スキができるのだ。奴の波動拳をしゃがんでよけた瞬間に、こっちが波動拳をうてば、奴はよけるヒマがなくモロに食らうのだ。しかし、喜んではいけない。すぐに体勢を立て直すから、同じことを3度繰り返さなければいけない。
しかし、言うは易く行うは難し。あの超スピードの波動拳をよけて、すぐ完璧に行動に移せるかどうか。想像を絶しているが、それは君達の腕いかんにかかっているのだ。


逆に波動拳を撃ってくるとは!!



やっとサガットを倒した。あー疲れた。

秘伝公開!! 必殺技の方法

1 波動拳

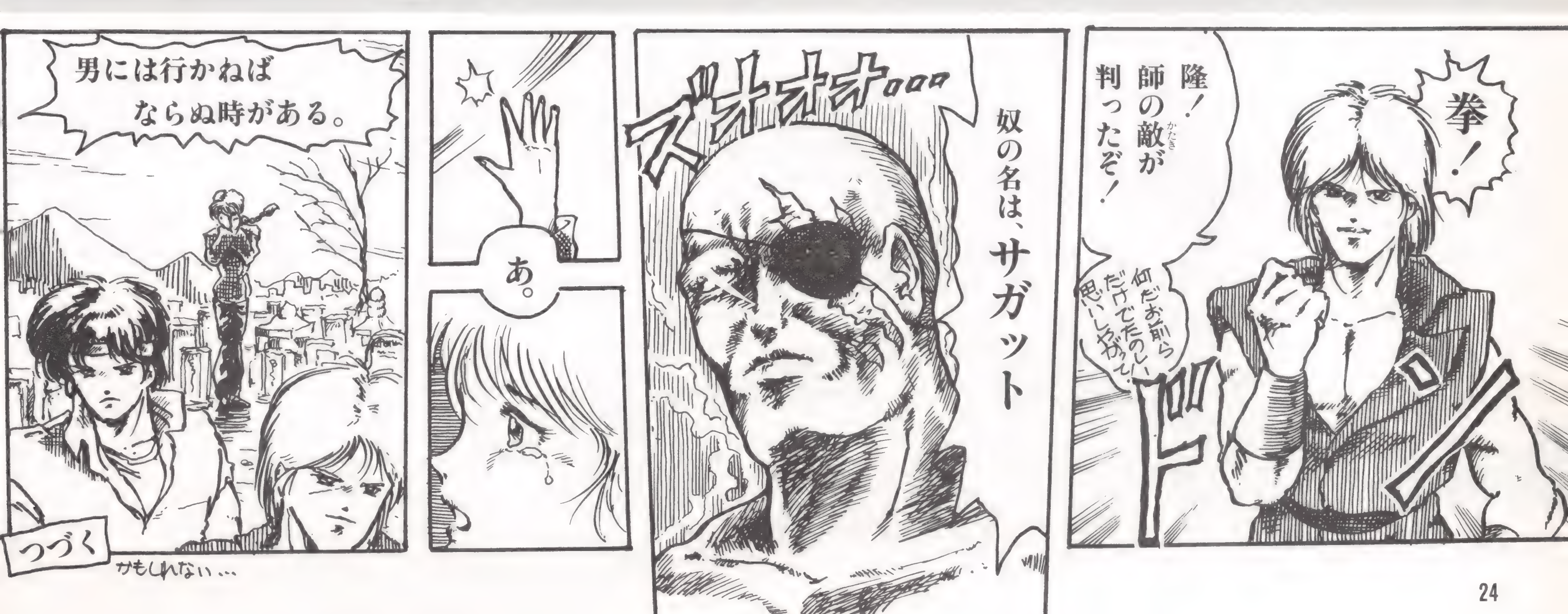
気合球を敵に放つ、いわゆる飛び道具。レバーを、
下→右下→右
の順にすばやく動かして、右の時にパンチボタンを強くたたく。

2 竜巻旋風脚

ジャンプしてからの旋風脚の連続技。レバーを、
下→左下→左
の順にすばやく動かして、左の時にキックボタンを強くたたく。

3 昇竜拳

ジャンプアッパーカットとヒザゲリの複合技。このやり方はみんなで見つけてね。



ドラゴンスピリット

最終面攻略

いよいよ最終面攻略！　1コインクリアを目指してがんばろう。ゴールは近いぞ！

APAPA

もう全面クリアもけっこう出ているドラゴンスピリットだが、まだエリア9が抜けないよー、という人もいるだろう。そこでここに、エリア9のマップ付攻略をお届けしよう。

エリア 魔宮 9

さーて今回はマップを参照しながら読んでくれ。マップ中のRは赤、Bは青い卵だ。

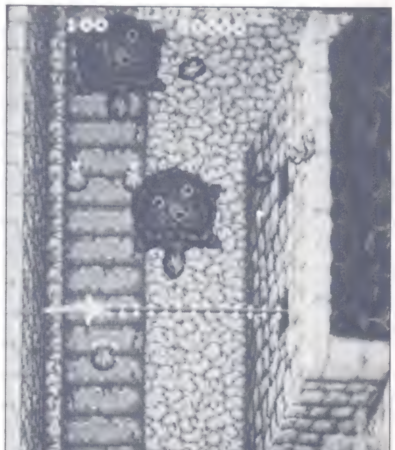
まず①がスタート地点。地上のザコものがさず撃つことをおすすめする。

②のへんまで来たら左右に居すわっているコーリアンドック（オキモノ）の頭を撃って、左右共に破壊。そのまま浮遊岩石をよけつつ、片方は岩の下から、反対側は岩をよけてから撃つのがよい。

③まで行くと右にカニが3匹。放っておくとつけあがって、ばらばら撃ってくるから出現と同時に撃つ。正面の壁にデッドマスク(カメン)がくっついてるので、これも撃ち出す前に破壊。下には斧（これが強い！）を投げるガーディアン（ヘイシ）がいる。ガーディアンは斧を投げると消えるので、無理に撃つよりも斧を撃った方が良い。むろん斧を投げる前に倒すのも良い。

④まで来ると道が分れているが、中央以外は行き止まりである。左右の道の奥には、アイテムを持ったやつがいるので、腕に自信があれば取って来て下さい。

⑤の地点まで来たら、かなり画面上部に行って下さい。×印のザコが弾を撃ったら、その弾をよけて前に出て↑印のついているカメンを撃ち壊します。



地上ザコを撃ちもらすと致命傷になるぞ。

その後⑥の地点より画面下に敵弾を誘導し⑥の地点へ行き、ヤリが引っ込んだら地上弾で先のザコを倒しつつ前へ抜けます。ぬけたら左へ行きザコを倒し、ヤリの手前でマウンテール(カメ)を倒します。

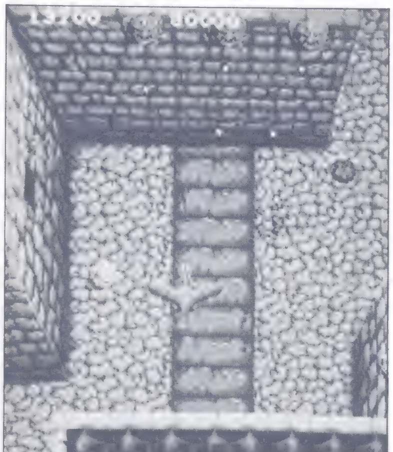
1本目のヤリを抜けたら⑦の地点。地上ザコ2つとカメを倒したら、2本目のヤリを抜けます。

⑧の地点でキャタピラー(ダンゴムシ)がアイテムを持っています。まわりのカメンを壊し、左の道へ行きクモを4匹倒します。

⑨の地点で、正面に並ぶカメンの左はしのやつを壊し、左のカベにくっついて左のカベのカメンも壊します。そのとき後ろからカメンの撃つ弾に注意すること。抜けたらすぐ右はじのカメンを撃ちに行き、前方のザコを撃つこと。

ヤリを抜ける時、前方の地上ザコを手早くかたずける。

前方のカメンに弾を吐かれたら⑪の地点で様子を見ると良い。カメンは余裕があれば、(どこでもそうだが)倒す。左端に行き、左のカベのカメンを壊す。ヤリの手前で向う側の地上ザコを倒しヤリを抜ける。



カメン4つと地上ザコを着実に倒せ。

⑫の地点ではまずカメンに注意。地上ザコは落ち着いて着実に倒す。

⑬の地点では、6匹の敵が中左右左右、の順に出て来ます。なるべく位置を予想して、あらかじめひたすら撃ち、2匹以上出さないようにしましょう。抜けるとカメがゾロゾロ出てくるので、片っ端から倒します。

⑭の地点からまたガーディアンの攻撃があります。斧とコウモリに注意です。コウモリは誘導して下さい。（エリア5を思い出して）ここのコウモリはアイテムの嵐だぞ。

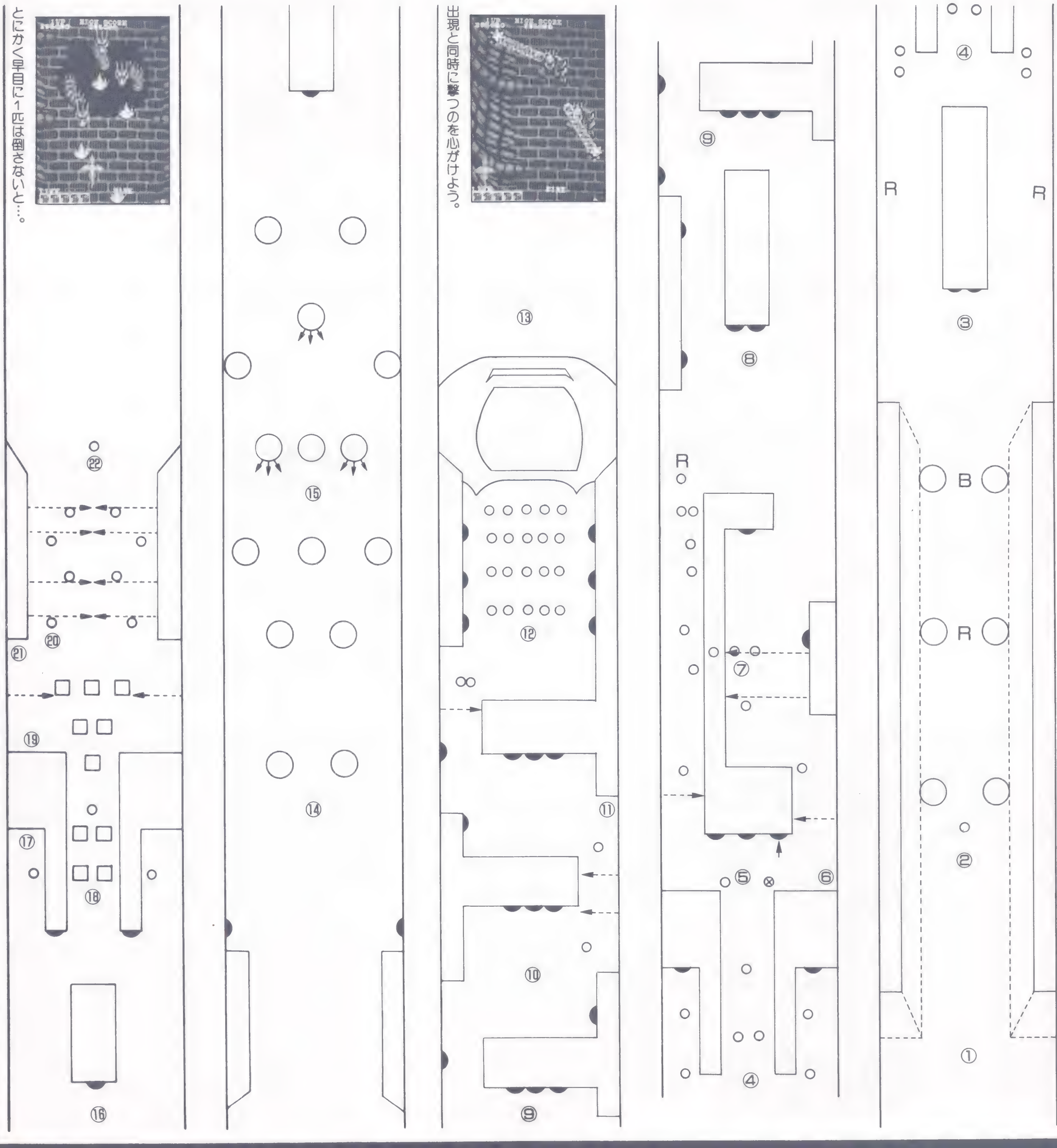
⑮の地点の柱は3方向に弾を撃ちます。弾の撃ち方には波があるので、スキを見て弾の間を横に抜けるのがコツです。写真参照。

⑯の地点では左右どちらへ行ってもかまいません。

⑱へ行くと石柱がのびてきますが、壁にくっついていれば当りません。しかし地上のザコに注意がいります。また⑰の地点から⑲へも行けます。

実は⑰の地点にいてスクロールにつぶされそうになったら、レバーを下に入れっ放しにしておくと、何とそのままカベの中に入っていけるのです。（レバーをもどすと死にます）。そして⑲の地点にでたらヤリが一度出て、引っ込んだらヤリを抜けます。カベ抜けを使うと、ヤリ抜けのチャンスは一度です。そのまますぐ⑳の地上ザコを倒し、再び㉑の地点からカベ抜けを使えば終りです。

しかし㉒のザコがアイテムを持っているので、それを撃つにはヤリ地帯を抜けなければなりません。（カベ抜けは初心者!）最後のザコでファイヤーブレスが出たら、でかい



出現と同時に撃つのを心がけよう。

とにかく早目に1匹は倒さないと…。

ぞ。ここもパターンが作れれば、ちゃんと抜けられますよ。

さてエリア9のボスはヒュードラー（ヤマタノオロチ）ですが、出現してしばらくは弾を撃って来ません。その間に一番右の首を撃って倒して下さい。ヒュードラーは炎を4発（3発のパターンが混ざっているので注意）撃つと、しばらく休むので、そこをねらって撃って下さい。

また右はじの首を倒した後、まん中の首を撃ちに行く時に、なるべく左に行き、あまり右の方へ行かないように。右へ行くと左の首が斜めに炎を吐いて来ます。

ちなみにヒュードラーの頭は自竜との当り判定が甘く、角に当たらなければ大丈夫です。そこで頭に重なりながら撃つことも出来ます。すると、なんと自竜に重なったヒュードラーは炎を吐くことが出来なくなってしまいます。

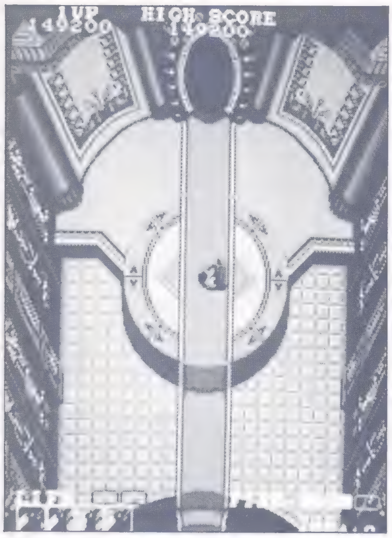
さて、いよいよザウエルの登場です。横一本字に棒をかまえている時には弾をはじかれてしまいます。棒を横にどけた時に撃ちましょう。（といっても結局常に撃ってるんだけどね）

ザウエルは角の間に青い電光を走らせ、それをブーメランのように飛ばしてきます。ブーメランは一定時間でザウエルの角に戻って行きます。ザウエルの攻略は、このブーメランの避け方にポイントがあります。これのおかげもあって、ザウエルの横から上へ抜けようとしてもほとんど不可能です。

さて、ブーメランのよけ方ですが、重要なのはブーメランを撃たせる位置です。ブーメランは自竜めがけて飛んで来るので、画面中央で撃たせると逃げ場がなくなってしまいます。そこで、ザウエルがブーメランを撃ちそうなタイミングを見はからって、右端か左端に誘導してそこで撃たせます。そして反対方向に大きく逃げると、ブーメランは自竜にとどかないうちに戻って行きます。ザウエル本体は当たり判定はかなり甘いので、画面一番下にいればだいじょうぶです。

さて、以上で全面攻略終了です。このゲームは死んでパワーダウンしてもハマる所は無いので、どこかで死んでもあきらめないで下さい。エリア8でさえパターンを完成させれば、死ぬことはありません。とにかく数をこなして、自分なりのパターンをつきつめていくことが全面クリアへの道です。

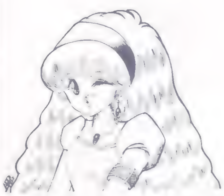
さーて君はいつアリーシャ姫に「アムルー」と呼んでもらえるかな！



アリーシャ姫との再会。アニメーションをお楽しみ下さい。



魔法陣(?)にザウエルと書いてあるのが面白い。



ドラゴンスピリット

ああ感動のエンディング

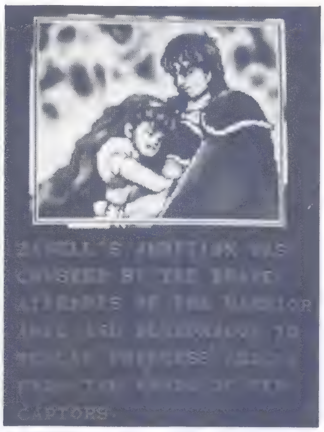
完全対訳付きだぞ!



悪は崩壊し、光明が再び王国に。それはまるで王国の繁栄と幸福を祝うかのように…



王国はついに平和をとりもどした。人々は悪夢からの解放を喜び、復興の祝いは喜びの活気に満ちた。



ザウエルの野心は粉砕された。戦士アムル、ブルードラゴンの勇敢な挑戦によって、王女アリーシャは捕われの身から救出されたのだ。



横によけるのがコツです。



実はヤリの根元は抜けられるんだゾ。

好調！ゲーメスト調査 堂々インカム2位

POP小玉
ああるじいぶう

新たなる戦いへ

あの名作1942の血筋を引く1943を、今号で徹底攻略を試みてみた。

1人用では、大和が撃沈できないという、そこの君たち。この攻略記事を読んでから、大和撃沈へと出撃セヨ。健闘ヲイノル。

ROUND 1 利根

1面ということで特に問題はないが、空中戦では常に3ウェイを持つように心がけよう。ただし雲の下から突然、上昇してくる中型機と大飛龍には気をつけるべし。艦隊戦になる直前に、弥七がでるので忘れずに取ってくれ。

ROUND1の攻撃目標の利根だが、メガクラッシュを使いながら3ウェイかマシンガンで攻撃すれば楽勝。

あと戦艦と空母について言えることだけど、砲台を全部破壊すると、敵艦の艦橋が爆発するが、この時、四方に飛び散る破片に当たると、ダメージをくらうので注意してほしい。ちなみに、破片は撃つと破壊できる上に1万点もらえるので、慣れたらビシバシ撃ってね。

ROUND 2 加賀

この面も空中戦は3ウェイにしていれば大丈夫。途中でマシンガンがでるが、これを取っても特に問題はない。艦隊戦に突入する前にでるエネルギータンクは、もちろん取ってくれよ。

ROUND2の攻撃目標は空母の加賀だ。やはり、メガクラッシュを有効に使ってほしい。

空母の場合は戦艦と違って、砲台の数は多いが耐久力が低いので楽なハズ。けれども2基の昇降機からせり出して発進してくる戦闘機がうっとおしいので、昇降機は必ず壊すべきだろう。

ROUND 3 亜也虎

3面の攻撃目標は、空の要塞と呼ばれる亜也虎だ！

ボスが空中物だけあって、ゼロ戦や中型機の攻撃も前の2つの面に比べると少し難しくなっている。特に画面の下から出現する中型機に、体当たりされると苦しくなるけど、終りの方で弥七がでるので安心かな？

ボスの亜也虎だけど、破壊率100パーセントを取るためには、できるだけ早く倒さなくてはならない。100パーセント狙いなら、スーパーシェルか3ウェイで亜也虎と対決したい。ある程度の連射ができれば、まず大丈夫。だいたい15秒位で撃墜すれば100パーセントになるようだね。

あと、メガクラッシュを2〜3秒おきに使えば、弾を撃たせることなく倒せるゾ。



下から来る中型機がいやらしいゾ！

ROUND 4 扶桑

4面は、初心者がついやられがちな面なのだ。何故かといえば、この面には弥七もエネルギータンクも出現しないからだ。

空中戦においては、画面下から中型機が4機で編隊を組んでくるのに気を付ける位だね。艦隊戦に突入したら、まず上から赤水編隊がパウを持ってくるので、画面の上の方で画面外に出さないように気をつけて、ひたすらエネルギータンクになるまで撃ちなさい。これでエネルギーは万全だ。

戦艦扶桑は、固い砲台が6つあるので、3ウェイよりもマシンガンの方が楽でしょう。とにかく、エネルギー切れに注意せよ！

ROUND 5 赤城

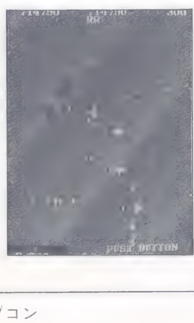
この面から、空中物の攻撃がいやらしくなるゾ。武器はもちろん3ウェイだ。最初のうちは問題ないが、中盤のキリモミ状に突っこんでくるゼロ戦がいやらしいので注意。あと空中戦は、全体を通して後ろから来る中型機が多いので、後方に注意セヨ。

艦隊戦の攻略は、前と後ろから3機ずつのゼロ戦が挟み撃ちにしてくるのに気をつけることだ。途中でサイドファイターが取れるので、3ウェイから武器をマシンガンかスーパーシェルにチェンジ！

赤城は、2面の加賀の攻略と同じだよ。ただし、赤城だけは、艦橋が左側にあるので覚えとこう。



キリモミ攻撃のゼロ戦だゼ。



キリモミ攻撃プラス挟み撃ちなんてあり。

F MIDWAY

人気大爆発！

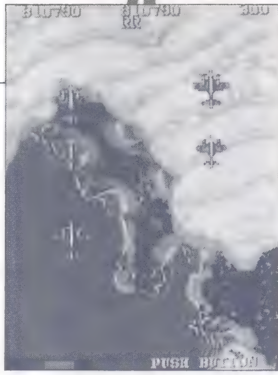
43

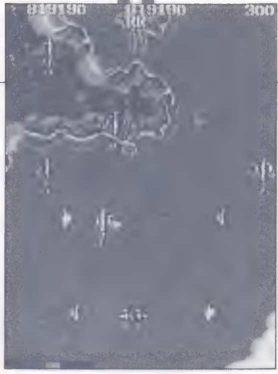
闘いがますます熱くなる！
表のビッグプレゼントもあるゾ。

1 9 4 3

ROUND 6 大飛龍

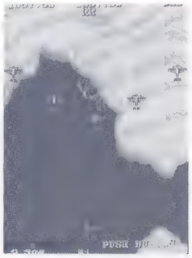
この面は始まってすぐ、上の方に中型機の大編隊が出現するが、あまり弾を撃ってこないハズだから平気だね。あとは、後ろから中型機が6機まとめてくることに注意。そうそう、この面もタンクと弥七のいずれも出現しないので気をつけてくれよ！
　さて、この面は他の面と違って、攻撃目標が1つじゃない。次から次へと出てくる大飛龍を撃墜しなくてはならない。けれども、大飛龍との対決の前に、サイドファイターとマシンガンがでるので楽勝だゼ！（この面は別名ボーナスステージと呼ばれている。）


前方に出現した、中型機の大編隊だ！


中型機&フクスケの華麗な舞い。

ROUND 7 伊勢

7面の空中戦では特に難しい点はない。あえていうならば、空中戦の終了直前に下から中型機が横一列になって上昇してくることだけど、画面中央よりも下にいれば大丈夫だよーん。
　さて海上戦では他の面と違って、中ボスの利根のところでスクロールが一定時間止まって対決するけど、1面の利根よりも弱いので楽勝。戦艦伊勢は、扶桑と同じ攻略法でOKだ。


V字の中型機編隊だヨ。うーんブルーインパルス。


重巡の利根との死闘。対空砲火を巧みにかわせ。

ROUND 8 飛龍

8面は、まず下から中型機が6機まとめて登場するゾ。
　それからは、画面の外周を回っているフクスケとゼロ戦が交互に攻撃してくる。終りの方で、また中型機が6機まとめてくるのも忘れずに。
　艦隊戦の攻略としては、この面の空中戦でサイドファイターがでるので、サイドファイターとスーパーシェルの組み合せで戦うのがベストだ！


下からくる中型機のパターンその1。


スーパーシェル&サイドファイターで全機撃墜。

ROUND 9 亜也虎

二度目の亜也虎が登場。空中戦では、下からくる8機の中型機、連続で下からくる大飛龍、横から飛び出してくる中型機プラス下からの大飛龍の攻撃というふうに、手強いヤツらが多いので要注意。
　さて肝心の亜也虎は、8面で取ったサイドファイターを、亜也虎まで持ってくることができれば、サイドファイターとスーパーシェルの組み合わせで、破壊率100パーセントは楽勝だね。
　ただし、サイドファイター無しでも100パーセントが狙えるけど、連射が速くないと無理だ(レーザーは別だよ)。あとは3面の亜也虎攻略と同じだ。

ROUND 10 陸奥


大飛龍2機を相手にP－38大暴れ。

10面は前の面と違い、空中戦は楽になるゾ。ただ最後の方で、大飛龍プラス下と横からのゼロ戦の攻撃がいやらしい。
　艦隊戦では、この面だけ何故か、下から大飛龍がでてくるので注意せよ。それと艦隊戦が始まってすぐと、陸奥と戦う手前の2回に分けてエネルギータンクが取れるので、エネルギーについては安心なハズ。陸奥は砲台が扶桑などより少ないので楽勝だぜ。


駆逐艦&大飛龍のコンビネーションアタック！

THE BATTLE O

19

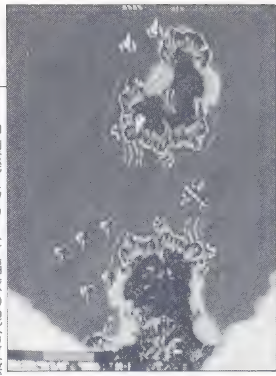
さっそく攻略といこう。熱い
パワーアップ隠しコマンド表

1 9 4 3

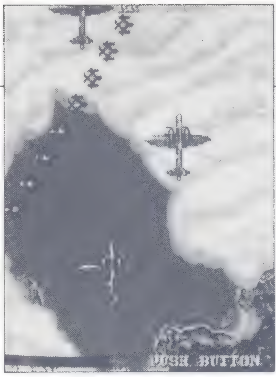
ROUND 11 大飛龍

11面は、また大飛龍への攻撃だ。1943は、攻撃目標が亜也虎と大飛龍の面に関しては、どの面も空中物の攻撃がきついが、この面もやはりきつい。

まず、フクスケがきりもみ状に突っこんでくるのと中型機の混合攻撃、下から連続でくる大飛龍、下から横一列になって上昇してくる中型機の攻撃が手強いだろう。攻撃目標の大飛龍は、6面のヤツと同じだ。



中型機とフクスケ編隊の混合攻撃はいやらしいゾ。

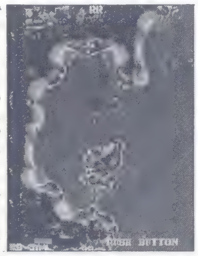


下から次々と襲いくる大飛龍。

ROUND 12 山城

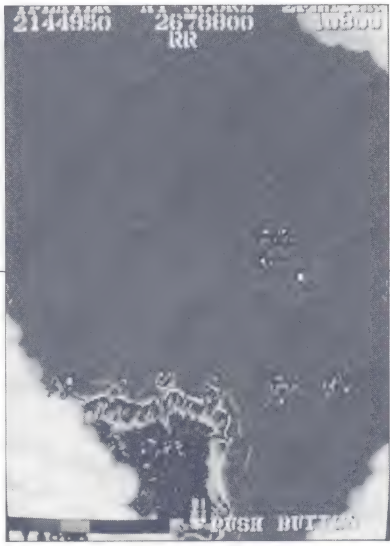
12面の空中戦は、油断するとつけこまれるので注意!

まず左下から中型機が縦一列に出現、次に右下から中型機が同じ様に出現する。その次に、下からゼロ戦が連続でくるのが、なかなかいやらしい。



でた! このいやらしいゼロ戦どもの攻撃を!

艦隊戦では、挟み撃ちにしてくるゼロ戦と、きりもみ状に突っこんでくるフクスケの攻撃がある。それと7面の様に、中ボスの利根がでてくるけど問題なしだね。ただエネルギータンクが、山城と戦う直前にでるので気をつけよう。山城は扶桑の同型艦だから、攻略法も同じだよ。



下と横からゼロ戦攻撃! すきまを抜けろ。

ROUND 13 蒼龍

13面の空中戦の特長は、前半でとてもおそいゼロ戦がでてくることでしょう。

中盤には、右上から中型機、左上からBVDの混合攻撃があり、後半はBVDプラス大飛龍の攻撃があるが、全体的には、12面よりもやさしいね。

艦隊戦は、エネルギーが半分位なら、最初に出てくるパウを撃ってエネルギータンクにした方がいいでしょう。蒼龍は、BVDの攻撃がいやらしいけど、メガクラッシュをケチらなければ大丈夫。

ROUND 14 亜也虎

この面を含めて、ラスト3面はムズイぞ! 気合を入れていこう。

最初に、パウが5つ取れるけど、武器にするのは2つ位にしておいて、残りはパウのままで取った方がいいでしょう。あとは、下からくるゼロ戦がとてもしつこいけれど、中盤に弥七がでるので平気だね。



オオッ! 究極の混合攻撃だぁー。

そのあとの、中型機プラス大飛龍プラス、フクスケやゼロ戦の混合がキツイけれども、亜也虎の直前にエネルギータンクがでるので、メガクラッシュを少し使った方がいいね。

最後に待ちかまえているのは、史上最強の亜也虎だ! 倒し方は、他の亜也虎と同様だけど、かなり固いのでエネルギーを使い切るつもりで戦え! ケチると死ぬゾ!

ROUND 15 長門

15面の攻撃は、14面に似ているが、具体的には中型機ときりもみ攻撃のフクスケ、大飛龍とゼロ戦の攻撃が強い。

艦隊戦では、メガクラッシュを長門にいくまでに3~4回使えば大丈夫。エネルギーが半ゲージあれば長門も楽勝だよ。全体的に、武器のタイムが少なくなりがちなので注意セヨ。

最終面! 最難関!!

真の勝利をモノにセヨ

ROUND 16 大和

この面は最終面ということもあり、とても難しいのだ。というか、このゲームの全てがこの面に凝縮されているといってもいいぐらいなんだ。

空中戦では弥七が2つ出るので楽勝だけど、最初の弥七までは案外きついので気をつけろ。

はじめの方は、大飛龍+低空から浮上する中型機2匹に、下から3匹の戦闘機+上からきりもみ+画面の端のまわりをグルグル回るザコが出現し、非常に難しい。

自機を真ん中やや下に位置づけて、敵のたまをよけつつ連射すれば大丈夫。(写①)特に、下からくる3匹の戦闘機には十分気をつけること。時にはメガクラッシュを使えば有効。

使用武器は当然3ウェイ。これまでに出現するPOWは全て3ウェイにして取らないと後々苦しくなるぞ。そして、弥七を取る。空中戦の後半は、大飛龍+左右から中型機+きりもみ+画面の周りをグルグルまわるザコが出るぞ。これも画面中央のやや下にいれば楽勝。(写②) 下からの中型機

写①

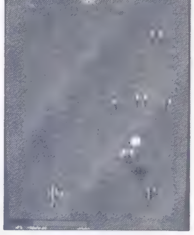


1　9　4　3



写②

にも注意。外周まわりのザコには気をつけるべし。それから、2つ目の弥七を取って、いよいよ艦隊戦だ。この時、3ウェイ50秒ぐらい残っていればBEST。
　誰もが苦しむ艦隊戦だが、メガクラッシュをこまめに使えば、なんとか乗り切れるぞ。
　まず、自機を画面中央に位置づけ、左上から出てくるAUTOの編隊をうつ。すると下から3匹のザコが出てくるので、下にまわり込んでうつ

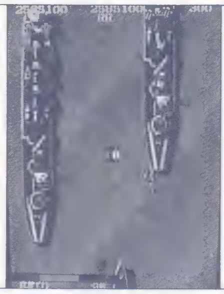

写③

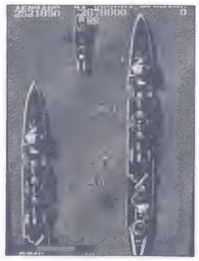
(写③)。その後も、下から中型機×


写④

2+3匹のザコが来る。これも下にまわりこんでうつ（写真④）(画面の左端か右端を移動せよ！)。
　この時、外周まわりの奴もいるので注意。この辺りでメガクラッシュを1回使用。上からのきりもみ1隊も消してしまう。そして、AUTOを取る。
　その後、上からきりもみ、下から中型機×1 or 2+3匹のザコが連続5回、出現する。
　まず1回目は、写真⑤の辺りでメガクラッシュを使用し


写⑤


写⑥


写⑦

て（写⑤）タンクを取る（写⑥）。タンクを取ったあとから、AUTOを取るまで1回メガクラッシュを使用し（写⑦）、5回目（最後）の下からの中型機×2が出てくる所で宙返りを使用する。画面右の一番


写⑧

下から中央へ移動する(写⑧)。宙返りから元に戻った瞬間にメガクラッシュする。(この辺りでは、上からのきりもみに注意せよ。画面の端にいれば余裕でよけられるぞ。画面端で敵のたまを誘導してからメガクラッシュを使おう。)
　その後、左右から中型機が出たら、メガクラッシュを使


写⑨

用(写⑨)。下から3匹のザコが出てから、すぐに左右から中型機が出てくるが、これには注意して下へまわり込んで



写⑩

からメガクラッシュ(写⑩)。その他のザコはうまくよけること(写⑪)。
　そして、とうとう大和。ここでエネルギーが60%残って

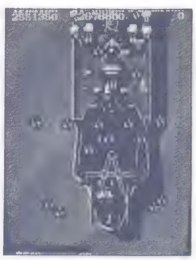

写⑪

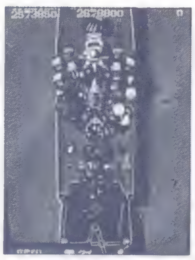
いれば、大和は100%取れるだろう。横一列に飛んでくるザコ＋下からのザコ＋外周まわりの奴を宙返りでかわし、主砲と砲台4つをまとめてメガクラッシュの状態にして壊


写⑫


写⑬

す(写⑫⑬)。
　次に、ザコ砲台22コ＋副砲2コは何とか2回のメガクラ

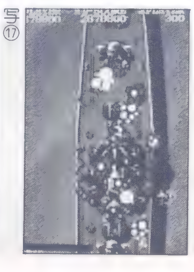

写⑭

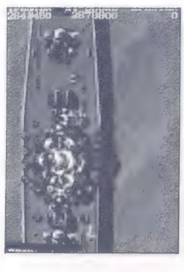

写⑮

ッシュによって壊す(写⑭⑮)。そして、残りの主砲2コもメガクラッシュ2回使って壊す(写⑯⑰)。このようにすれば100%取れるであろう。
　もしエネルギーが足りないならば宙返りを残しておき、



主砲2コを残して、うまく空中物が出なくなるまで耐えて、


写⑰



その後に大和の上へ逃げて、クリアするのが良いだろう(主砲以外を残してしまうとやっかいなことになる)。
　やはり、大和は100%で倒すのが気持ちがいいぞ。大和を倒すと、「大和　撃沈　破壊率某%」と出るんだ　ど、


爽快／破壊率100%

この面のクリアボーナスは入らないんだ。だから、100%を狙って死ぬよりは、はじめのうちは手がたくクリアを目指した方がいいかもしれないぞ（まあ稼ぐならば別だけど）。
　大和を消すと、メッセージが出て、GAME OVERとなる。全面クリアボーナスは入らない。

1　9　4　3

パワーアップ隠しコマンド表

	1 PLAYER レバーの向き	1 PLAYER ボタン	装備される武器	2 PLAYER レバーの向き	2 PLAYER ボタン
1R	⇩		SHOT GUN		Ⓐ
2R		Ⓐ	SUPER SHOT GUN		Ⓑ
3R	⇗	Ⓐ Ⓑ	LASER	⇩	Ⓑ
4R	□	Ⓑ	SUPER SHOT GUN	□	
5R		Ⓐ	3WAY	⇧	
6R	□		AUTO	□	Ⓑ
7R	⇖		SHELL	⇩	
8R	□	Ⓐ Ⓑ	3WAY		Ⓐ Ⓑ
9R	⇘	Ⓐ Ⓑ	LASER	⇘	Ⓐ Ⓑ
10R	□	Ⓑ	SHELL	□	
11R	⇖		AUTO	⇨	Ⓐ
12R	□	Ⓐ Ⓑ	3WAY	□	Ⓐ
13R	⇧		AUTO	⇩	
14R	□	Ⓐ Ⓑ	LASER	□	Ⓐ Ⓑ
15R	⇘	Ⓐ	SHELL	⇙	Ⓐ
16R	□	Ⓐ	AUTO	□	

全ラウンドにあるぞ。あいている所は自分で見つけ、君自身のパワーアップ表を完成させよ。



とんぼは1万点ボーナスだ／



見よ／ モビちゃんを／ うーんカワイイ



佐吉を一緒にスクロールさせているゾ。

隠れキャラ＆ワンポイント・テク

8月号で紹介した他にも、隠れキャラとしてとんぼが出現するよ。あとモビちゃんの写真を載せてしまおう。

ワンポイントテクニックとして、写真の様に佐吉をプレイヤーと一緒にスクロールさせることができるゾ。

やり方は、佐吉を持ったフクスケを、画面の上の方で撃てばできるのだよーん。それとレーザーやその他の武器は、レバーとショット＆メガクラッシュボタンを操作することによってつけることができるので、各自で探してほしい。

とにかく、このゲームは完全パターンなので、パターンを極めれば、大和を必ず倒せる様になるヨ！ 諸君ノ健闘ヲイノル！



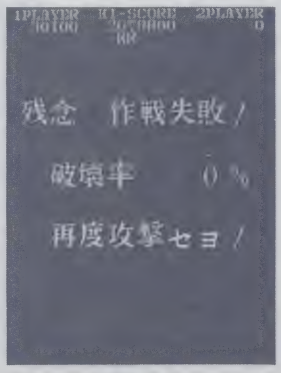
おまけだぞ



バク転モビちゃん！ 破片もあるでヨ。



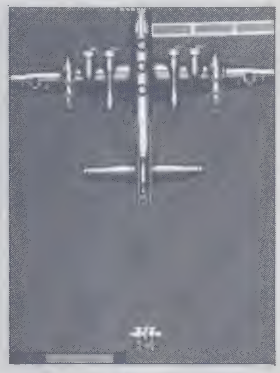
これが、アメリカ軍の秘密兵器レーザーだ！



げえー！ 破壊率0パーセントなんて終ってるヨ。



な、なんと、わずか1秒で撃墜なのだった。



出たぁー！ 最強の亜也虎登場。

だからって、バカにしてはいけません。いいですねえ、1943。

ナムコ・ゲームミュージックVOL2発売！
呼び物の第二は妖怪道中記 全曲収録!!だな



夏休みも終って、又毎日学校行かなきゃなんなくて「かったりィなァ」となげいてる人はたくさんいるんじゃないかな？　しかし夏休みはあるうちが花。世のお父さん、お母さん達はみんなが夏休みの間も働いていたのだ。なあーんて、ナマ言わせてもらうよ。

GMOレコードだって例にもれず、夏休みを返上してたて続けにレコードを出してくれた。7月に「ナムコ・ゲームミュージックVOL1」を出したばっかりなのに、早くも8月には第2弾「ナムコ・ゲームミュージックVOL2」を出してくれたのだ。

曲の編集がVery Good！

ナムコGMは、とてもファンの要望が多くて、やっと実現したことから、GMOも張り切ってしまい、一挙に2枚も作ってしまったんだろうなァ。

それに最近特に、曲の編集がよろしい。VOL1の源平の編集は大変好評で、ゲーメストにも多くの喜びのお手紙が寄せられた。

今回の編集も、期待通りの仕上がりだ。SE（効果音）の入り具合も、この程度の調節でOKだね。まァ実際に買って聴いていただくのがベスト。ナムコファンならずとも、GMファンならば買って損はないよ。

曲目を紹介すると、「妖怪道中記」をメインにしてA面全部、B面は「スカイキッド」「ワンダーモモ」など。あとで順を追って紹介するよ。

音楽にこだわるナムコ

先月号でも紹介したように、ナコムには、ゲームの音楽や映像に対する一つの「姿勢」というものがあって、レコードを聴いていると、GMとはいえ音楽に対してかなりこだわっているなと感じるんだ。

PSGの曲にしても、コナミとは又違った良い味を出していて、ナムコ色をうまく表現しているしね。

特に、今回のメインである「妖怪道中記」は、ステレオでFM音源搭載、曲風もよくあるパターンではなく、個性的な作品で、音楽にこだわっている様子がかなり窺えるね。

じゃあ、曲の紹介といこうか。ゲーム内容は、ゲーメスト読者ならご存知の通りのものばかりだと思うので、音楽を聴いた率直な意見をお伝えしよう。

レコードの紹介なのだ

A面は「妖怪道中記」一色だ。VOL1でいう「源平討魔伝」と同様の扱いで、メインBGMを中心に第7楽章までの組曲型式になっている。

第1楽章は「GAME」となっていて、これは第一世界「地獄の入口」をクリアするまでのゲーム・ストーリーで、SE入りの構成だ。ちょっとした音声合成も交えて、ゲームをしている雰囲気を味わう事ができる。SEが入っているのはここまでで、第2楽章からは「鬼ケ島」に始まってメインBGMに突入だ。

このメインBGMの作りは、源平と同様の個性的な作りで、作曲者は相当力入れて作ってるな、と思わせるね。音色はかなり凝っていて、サビの最後の小節の転調部分がゲームの中に秘められた地獄の恐ろしさを暗黙のうちに漂わせているぞ。うーん、このコード進行は使えそうだ。

第3楽章は「龍宮城」のテーマを中心として、つかの間の安らぎを与えてくれる。

第4楽章はメインBGMに始まり、「巫女モドキ」に突入する。

第5楽章は「ゲームスタート」から「お葬式」に突入、続いて「三途の川」、「閻魔大王」のテーマとなる。木魚をたたいている音に不思議な音色が混り込み、異様な世界に巻き込まれていくようだ。

続いて第6楽章は「天界〜極楽」のテーマだ。めでたくたろすけ君が天女に囲まれて幸せに暮らしたとさ、のBGM。軽い感じのノリだなァ。まァいいか。

最後の第7楽章はメインBGMの間奏に始まって「エンディング」だ。一つの物語が幕を閉じたという感動の気分だ。映画音楽的に作られていて、出来としては全体的にバツグンである。



B面は5曲あるよ

さてお次は、B面に裏返しましょ。おっと1曲目は「スカイキッド」。オールPSGだが、音が厚くてマーチが生きている。もっとノイズを使っても良かったんじゃないかな？ごく一般のマーチといえる曲の例と変りなく、トリオの部分も作られており、凝った作曲だ。ビクター音産のアレンジバージョンも聴いてみるといいよ。

2曲目は「パラデューク」。PSGのSE中心のこの構成は、曲とはいい難いかもしれないね。ゲームをする人にとっては悪くないんだけどね。元祖ビデオゲームミュージックのLPの「フォゾン」を思い出すなァ。思い切った曲構成に○をあげます。

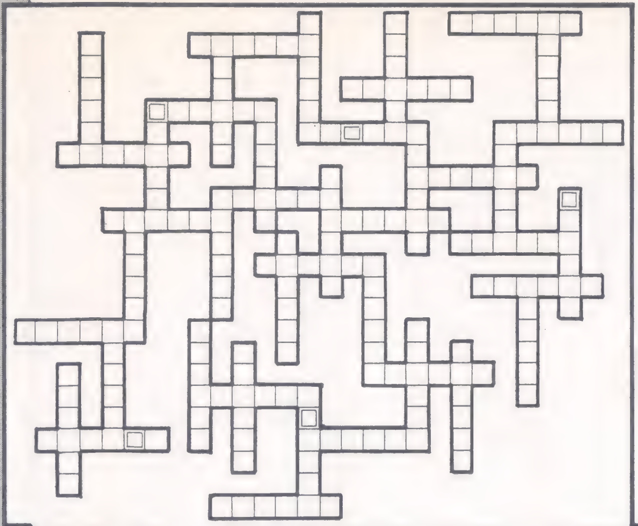
3曲目は「ワンダーモモ」だ。曲構成はゲームストーリー型式だ。モモちゃんの音声合成が思いっ切し入れられて、BGMは奥に下がった感じで入ってる。あくまでモモちゃんの声を入れたがっているなァ。編集者はモモちゃんに見とれてしまい、テストモードで録るの忘れちゃったのかな？　えっと、FM音源だけど曲は軽いな。凝った所は見受けられず、あくまでキャラクターに凝りましたね（受ける様に）。

4曲目は「モトス」だよ。イントロから巧みな不協和音のきざみの中に暗示するものは…？で、曲はゲームストーリー型式。でもねぇ、SEによってBGMの一部の音がなくなるっていうのは、あまり良くない気がするなァ。もう少し工夫が欲しかった。作曲者（これは先月紹介した中潟さんの作品ね）の意見をとり入れるとかね。

5曲目は「スカイキッド・デラックス」。「スカイキッド」のFM音源バージョンってとこだな。各パート自体はPSGバージョンとやってる事は変らないし、FMにしたからと言って、特にとびぬけて良くなったという程でもなく、むしろPSGを駆使して音楽を作った方が、かえって良いのではないかな…と、思いました。

というわけで、この「妖怪道中記」を中心とした「ナムコGMVOL2」、まだ買ってない人は早く買おう。元祖VGMのナムコだけあって、全体的な作りはしっかりしていて、買って損はないぞ。LP、カセットは2200円、CDは2800円でアルファレコードから絶賛発売中！

（ターチ）



こいつはスゴイぜっ!

アルファベットDEスケルトン

RANK HARDEST

出題・あかむら☆さき

史上最難(最軟?)のスケルトン堂々完成!?

は〜い、みんな元気? なになに、夏休みボケでボーッとしてるって? ダメだよぉ〜そんなことじゃ今月のパズルは解けないゾぉ。新学期直前。このパズルで頭に一発喝入れてビシッとしようぜ、ビシッと!

今月は皆さんからの要望が割と多かった「アルファベット」を使ったスケルトンパズルを作ってみました。

ヒントを見て、それぞれのヒントに該当する6文字のアルファベットを考え、周囲とのつながりを考えながらマスに当てはめていって下さい。

すべてのマスが埋まったら二重のマスの中の文字を抜きだして、上手く並べてみよう。すると、ある物の名前が出来上がります。

今回は、そのゲーム名を書いて、編集部の「読者の体内に秘められていた全エネルギーが、感情の高まりと共に頂点に達するスケルトンパズル」係(適当に略しても構いません)まで送って下さい。

正解者の中から抽選で5人の方に「豪華な粗品」を差し上げます。

9月末日必着です。

(なお、このパズルは完成後約3時間にものぼるチェックを受けているので、不都合な部分は無いと信じておりますが、万が一、そのような部分が発見された場合は、その箇所を明記の上、葉書で編集部まで御連絡下さい。)

◆これがヒントだっ!

○ゲットレディ! ブワーン!
○「あいむ、ゆあ、ふれんど」
○バロンとマックスが飛ぶゲーム。
○ゲームをプレイする人。
○コナミのゲーム。自機の移動する軌道が面白い。宇宙モノ。
○セガの3次元スクロールシューティングゲーム。スーパーもある。
○え〜い、やめんかっ! ボタンがこわれるじゃね〜か。
○今は「テクモ」。昔は…。
○サンダーセプターの最高ランク。
○母ブタがオオカミから子ブタを救うゲーム。ほのぼの。
○ブルー・ブラック・ハイパー・アキンド・エトセトラ。
○手が8本、足が4本もあるのに弱い悪魔。
○…バスター。…スピリット。
○アタリ社製。…マッドネス。
○サルとブタが天竺(てんじく)へ行くゲーム。
○オオナミ…(メーカー名ね)
○穴をホレ、穴をホレ。モリを打て、モリを打て。岩落とせ、岩落とせ。IIもある。
○セガのバイクゲーム。スーパーも出てる。
○これもIIがでてるナムコのゲーム。サンダー…。
○ビデオゲームでは4つまで。ファミコンでは2つまで。
○6つあつめて1UP。…バブル。
○セガの体感ドライブゲーム。
○サイコソルジャーがIIなんだってさ。
○縦スクロールのドライブゲーム。…GP(グランプリ)。セガ製。
○ナムコの大ヒットゲーム。日本よりもアメリカでウケた。
○ボクが毎月作るもの。ぐああっ! ネタ切れだよおっ…。
○「すみれ」のこと。イシターの復活には、ライト…バンパイアってのもいた。
○「ほな、おまえは幻影として、そこに立っとるだけか?」と、ギルとカイはつぶやいた。
○進化だ。退化だ。突然変異だ。逆進化だ〜。…4078。
○イシターの復活の攻撃用呪文。パネルクイズ…25。洗剤にもある。
○ケミックとモレックでフォーメーションを組むナムコのゲーム。
○あなたが今、読んでます。
○ランスとビルがレッドファルコンの野望を砕く!! コナミのゲーム。
○ゲーメストのコーナー名。…ピックアップ。
○ギャラクシアンII!
○ギャラクシアンIII!
○ファンタジーゾーンのキャラを使った、ドットイートタイプのゲーム。しかしねェ…。
○ロード…。炎の…。
○ナムコ直営ロケの名称のひとつ。こいつのケーキは割とおいしい。
○アチャがかわいいんだな。ウン。
○魔界村だ。1942だ、1943だ。
○タイトー製。…サーガ。
○タンクバタリアンのリメイク。…シティー。

8月号の正解&グッズ当選者発表

まずゴメンナサイ(その1)

8月号のダイアスケルトンの中で、マス目の左下部分に一箇所、線が入っていない所がありました。すいません。

さて8月号の正解は……。

「フェニックス」……

でした。(Vゾーンを2人でクリアすると出現!)前述のバグにもめげず正解のハガキをくれた大勢の人の中から、今回豪華な粗品が送られるラッキーな人達は次の5人! おめでとう!

(沖縄県)松本章一
(京都府)坂東和幸
(長崎県)森永淳一
(茨城県)佐藤英郎
(兵庫県)松野桂司

ではゴメンナサイ(その2)

先月号のこのコーナーで、「モンスタ君クロスワードの全問正解者は4名」と書いてしまったのですが、その後の調査により、あと数名の正解者がいたことが判明しました。(当方のハガキ整理ミスで、すいません。)よって、あと1名、商品当選者追加です。

(神奈川県)鈴木祐司

さて、今月のパズルですが、いきなりランクは「ハーデスト」。使われる言葉がぜ〜んぶアルファベット6文字で構成されているので、(しかもヒントから考え出さなければいけない!)みなさんお得意の「まず、字数別にわけて…」とゆ〜必殺技が使えなくなってます。

いつも、「今月も簡単でした」などとコナマイキなことを書いてくる常連諸氏も今回は心してかかるように。じゃ、来月。

(ヨロイ軍団軽闘士見習い 赤斑)

ゲーメストアイランド

なんだ――――ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!



▲（茨城県　田またなおき君）★うっ、美しい!!　3週間もかけた努力を評価して、カードあたり。

気持ちはよくわかるけれど「16歳未満のPM6時の規制」は感情論では片づかないのです

☆私は世田谷区内でゲームセンターの店長をしている者です。創刊以来から貴誌を営業面でも、個人的な面（私もゲームが好きですから）においても、役立たせてもらっております。

さて、さっそくですが、8月号のゲーメストアイランドのページ、「こちらこだわり派」（45P）の「小さな戦士にも～」のMARION2君にお答えしたいと思い、ペンをとりました。

確かに、その店員の対応には陰険なところが見られますし、閉口される気持ちもわかります。しかし、16歳未満のPM6時の規制は、みなさんの考えているほど軽いものではありません。その内容は以下の通りです。

風営法第22条の4において10時以降の18歳未満の入客が規制されており、さらに第8号営業（ゲームセンターのこと）は、都道府県の条例によって、「午後6時以後の16歳未満の入客」についても規制されています。

これに違反すると「6ケ月以下の懲役若しくは30万円以下の罰金又はこれの併科」の重刑が（ゲームセンターに）課せられます。これを免れたとしても、営業停止や営業許可の取り消しが待っています。住宅地域のゲームセンターは、一度許可の取り消しをくらうと、2度と営業できなくなります。

これは店側としては死活問題で、とても個人の感情をはさむ余地はないことをお分かり願えると思います。「ゲームがまだプレイ中なのに…」「もう少しでハイスコアなのに…」等は全く理由にならないのです。（警察に直接聞きました。）

さらに、お客が嘘をついたりして年齢を偽って入店した場合にも、やはり店の責任となります。（実際に当店の支店は、それで始末書をとられました。）したがって、6月号の（25P）のように年齢確認も厳しくならざるをえません。

6時規制について甘い店は風営法を勉強していない店か、金もうけ主義の店（風営法をきちんと守れば当然売り上げは減りますから）ではないかと思います。

いずれにせよ、本当に業界の未来を考え、いつまでもゲーメストの皆さんに良いゲームをプレイしていただくには、風営法をよく理解しなければなりません。だからゲームをプレイされる側のみなさんも、ぜひ協力していただきたいのです。そうしないとゲームセンター自体が街から消えてしまうことでしょう。それほど現在のゲームセンターの営業は難しくなっているのです。

ゲームセンターの未来は、皆さん一人ひとりの肩にかかっているのです。ルールを守ってこそ「ゲーメスト」と呼ばれるプレイヤーなのではないでしょうか。

難しい話になってしまいましたが、お店側の気持ちを代表させていただきました。決して16歳未満のお客様を軽んじているわけではありません。

（東京都　ゲームセンター店長APOさん）

★店長APOさんのご意見をみなさんはどう感じましたか。私には非常に説得力のあるご意見で、ずっしりと胸に響いてきました。

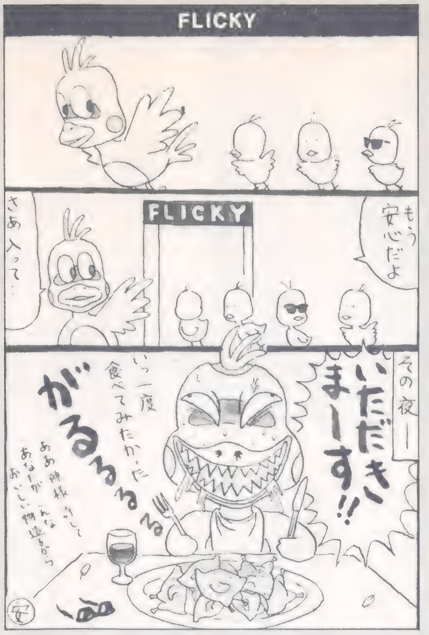
風営法の問題――というよりも既に定められてしまった法律の重みは、その法律が続いている限り、決して消えることはないということです。

つまり、「午後6時以後の16歳未満の入客」の規制は法律で決められたものですから破ることは許されていないし、破れば罰則が待ち構えているということです。「もっとプレイしたい」「もっとプレイさせてやってもいいじゃないか」という感情論が入り込む余地がないんですね。これは不服であろうとなんであろうと、プレイヤーである私たちはしっかりと受けとめて、やはり従わなければならないんですね。

あとの問題は、PM6時以降にゲームができないお客と、ゲームをさせてあげられないお店との対応――上手な言葉のやりとりと行動なんだと思います。お互いに相手の立場を理解し合って、PM6時になったら気持ちよく、さよならをすることでしょう。

これは言葉で言えば簡単ですが、行動で表わすのはむずかしいことですね。お互いの努力が必要だと思います。

風営法については、私たちも今後ともしっかりと勉強しなければならないと思います。（Ⓣ）



▲(福岡県　安全靴君)★相変わらずハイセンスなお方。もう何も言えません。

ゲームはバクハツダっ!!

ヒューマニストの私だって怒り狂う時がある 下手なオレだって注目を浴びる時がある

スカーっと変身できるのもゲームの魅力というものさ

☆♬夏が来れば思い出す──。1942を見るときはいつでも、ある友人のことが私の心に浮かんでくる。そう、あれは数年前のある夏のこと…。

私は友人Hと1942をプレイしていた。Hは1942は初めてだった。Hは最初は渋い顔をしていた。「これって敵、日本軍だろ？　なんか気分悪いよなぁ」とかなんとか「みんな本当はやりたくない戦争をやらされてんだ。これに乗っているパイロットの一人一人に親兄弟がいて故郷があって…かわいそうだよ」と、まぁゲームごときにえらく道徳的なことを持ち出す奴だ、なんて思っている間にHはスタートボタンを押した。

なんとまぁHは「俺ってば人道主義者だから、弾を撃たずに無血クリアをしよう」なんて言い、ひょいひょい敵をよけているではないか。私はただただあきれ、横でポカンとしていた。

そして数分の後、私はゲームが人を変えてしまうことを知った。「イエロージャップ！　短足ジャップ！　ガニマタジャップ！　ふひひひ、黄色いサルめが、白い人間サマにケンカを売ろうとは100万年早い！　片腹いたいわ！　アメリカ万歳！　キル・ザ・ジャップ!!　ファック・ユー!!」（あぶねーなぁ…㊗）数分前のモラリストはもうどこにもいなかった。私はただただあきれ、横でボーゼンとしていた…。

私は彼を責めることはできない。彼もまた悲しい戦争の犠牲者なのだ。現在彼は1943で同じことをしてい……ぐげっ！

（北海道　のーりん1号君）

★ちゃんちゃん…。そういえば、おとなしそうな女の子にスペースハリアーやらせたら「なめるんじゃやねえ」といったようなセリフを連発したこともあったなぁ。ゲームって、ホントにすばらしいですねえ。

せめて男の散りぎわで目立たせていただきます

☆毎日ゲーセンに通っているにもかかわらず、初心者の域を出ていない人、もしくは湯水のようにコインを使ってコンティニューしまくっても遂にラストまで行けない人、そしていっつも感動のラストをハイスコアラーや常連の人が出したものを指をくわえて「いーなー」と言いながらしか見れない人。よくいますね。

僕もそうです。

ゲーセンに通い続けてはや8年。未だに1周どころか独力でラストを見たことが1度もない!!　はっきり言ってこれは悲しい。ニューゲームが出るや否や、ゲーメストなんかのゲーム雑誌に載るようなハイスコアを出す人や、たちまち極めてしまう人にこの気持ち、わかってたまるか!!

でも、あきらめてはいけない。必殺の技があるのだ！しかも、これはハイスコアラーには絶対真似のできないことなのだ。なぜならお金がもったいないし、やろうと思っていてもついラストまでいってしまうからさ。

その技とは──

ドライブゲームの場合（アウトラン、スーパーハングオン他）は、まず全力でクリアできるように頑張る。その結果、惜しくもポイントをクリア出来ないと思ったら…。

①　ラスト3秒前後までぶつからないようにする。（もしくはコースアウトしないこと。）

②　そしてラスト1秒前後に車、又は障害物、あるいはコース脇の看板や木にぶつかる。（このタイミングが大切！）このときかなり速度がのっていること。でないとこの後が惨め。

③　ピッタリ0秒、つまりゲームオーバーの表示が出ているときに自車が空中に浮かんでいるか、ハデなアクションをしている状態であること。

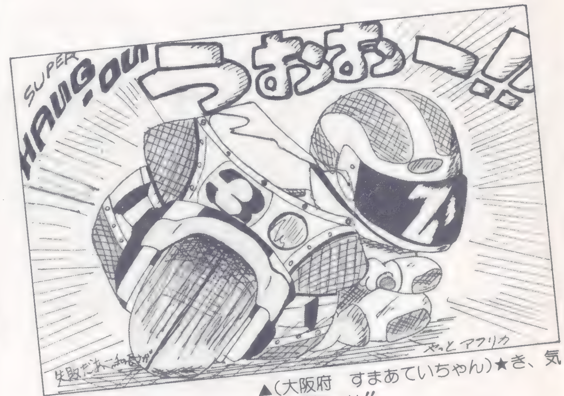
最後に、これを行うときはなるべくギャラリーをあつめるようにしましょう。そして「ふっ、今日もここまでか」と言いたげに涼しい顔をして、さーっと一時の風のように、そこを去っていく…。

うーん、かっこいいと思いませんか？　まさに散りぎわの美学、ここにあり！　でも、不運にも誰も周りにいなかったら、もーこれはストレス解消と思って、めー一杯派手にぶつかるようにしましょう。やはり戦士たるもの、散りぎわが大事でござる。この技を使えば、あなたもエンターテイメントになれる!!（かもしれない）

こういうのをもっと開発して、ゲーセンに一世一代の花を咲かせましょう。ね、皆さん。

（宮城県　アンフィニー君）

★うーし、さっそくマスターして明日から実行だぁー。



▲(大阪府　すまあていちゃん)★き、気合いだあーッ!!

いきなりくいず!!

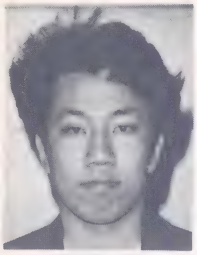
Q:　　　　　ス!!

最後に「ス」のつくゲーム名を答えよ!!

A：おこたえ
○ダライアス……現在フツーのマニアです。
○グラディウス……レーザーとかオプションとかいうパワーアップが好きですねー。
○スターフォース……あなたの腕は正常に可動しますか？　腕は一生の宝ですョ。
○モトス……意外と多いかもしれん。
○ギャプラス……私と一緒に「ファミコン化希望」の投書をナムコに出しましょう。
○ゼビウス……今何歳？
○ライフフォース……リメイク大好きマニア！　今ワールドウォーズやってるでしょ!?
○ゴルフUSコース……あなたはたまたまゲーメストを読んでいますね。30cm隣を見てみよう。きっとあなたの目当ての本があるはず!?
（大分県　姫野和人君）
★マグマックス、聖戦士アマテラスｅｔｃ…ニチブツを忘れないで下さい。ゼビウスで「今何歳？」だったら、ジャイラスとかクイックスって答えた人はどうなるのでしょうか？　フッフッフ、まだまだ若いのう！

今月のおめでたい方

この写真の人ですか!?



（SPY 大和）

本当についていたとしか言いようがありません。

和歌山から大阪へゲームをしに行き、帰りになんばCITYビッグキャロットに寄りました。そこにはライフフォースのうまい人がいて、その時は、僕たちもあまり気にせずに遊んでいました。

しかし、そのうち玉姫があの人、だれかに似ていない？　と言い出しました。

え？　まさかと思ったけれども、「さむい」とか「やめろー」とか、GAMEST用語（？）を使っていたので…それに、あれだけプレイがうまいから、きっとそうやで、ということで、たまたま持っていたGAMEST 9月号にペンをそえて、お願いしたんです。

日頃サインなどもらったことがなかったし、GAMESTの人ということで、しどろもどろになりながら無事サインをもらいました。

その方は、大阪にたまたま遊びに来ておられたんだそうです。

サイン、ありがとうございました。

（和歌山県　AGC＆玉姫）

★すらすらと「SPY大和」とサインした人はこの男ですか？確かにオメデタイ！



▲（大阪府　横山浩子さん）★お久し振りです。またイラスト下さいよー。ファンの人が多いんですから。



◀（愛知県　銀谷尚文君）★編集部内でこのシールがはやってしまいました。うーむ…。



◀（神奈川県　ジグラット君）★長い入院生活ごくろうさま。もう退院のころかな？　これからもイラスト下さいね。

●ちょっとうれしい話●

ニュースの中でVGM

某月某日の朝7時のNHKのニュースで、なんとスペースハリアー（セガVOL1）のゴーダーニを流していた。うれしかったよ。

これからもよくテレビのニュースを聞けば、他のVGMが聞けるかも！

こちらこだわり派

消えゆくゲームを音で残しておきたい

VGMファンの良識を信じて録音可の統一方針を

著作権法第30条（私的使用の為の複製）の適用に関し、貴誌は疑問視されておりますが、私としては30条適用説をとりたい。

というのは、より著作権者に損害を与える危険の大きいレコード類の録音が、一般に30条の適用を受けていることを考慮すれば、VGMの録音は客観的にみて、「私的使用の為の複製」以外のなにものでもないことは明らかでしょう。VGMの録音（営利目的も含めて）が著作権者に重大な損害を与えるとは考えにくいからです。

私はVGM録音者の99%が善意のそれであると確信しております。しかし残る1%の悪意の録音者、すなわち貴誌の御指摘の営利目的の録音者が、全く現れないとは言いきれません。けれども、これを理由にVGM録音を禁止すべきではないと思います。少数の悪意者のせいで多数の善意者が迷惑を被るのは好ましくないからです。

そしてこういう者が現れないためには、ゲーメストのような専門誌や各地に存在しているゲームサークル等が積極的に努力する必要があります。メーカー側もVGMファンの良識を信じ、1日も早く統一方針（無論、録音可の）をうち出すべきであると思います。もちろん、録音する方も謙虚な気持ちを忘れてはならないという事は貴誌と同じ考え方です。

新ゲームが大量に出て、あっという間に消えていく現在、消えゆくゲームを音で残すという行為はすばらしいことだと思います。自分達がどんなに好きで、どんなに思い入れのあるゲームでも、月日がたちインカムが減ると自然と消えていき、我々はそれに対しなすすべを知りません。

今日、もう一度やってみたいと思うOLDゲームのなんと多いことでしょうか。その大半は二度と見聞きすることはできません。

けれども、もしその音楽や効果音だけでも録音されて残されていたならば、我々はそれによって消えていったゲームを思い出し、懐かしむことができるのです。そしてそのゲームを思い出すことにより、同時にそのゲームがあった当時の自分の身のまわりの出来事を思い出し、感慨にひたることもできるのです。

私がメジャーなゲームだけでなく、すぐ消えそうなマイナーゲームの録音もしているのはこのためです。いわばVGMの図書館化を図ったわけです。しかも、マイナーゲームはレコード化されることがありません。このためにゲームセンターでの録音が必要となるわけです。

私のような考え方は例外的かもしれませんが、どうか御理解いただきたい。

（新潟県　柴田克彦）

☆自分もVGMを録音して4～5年になりますが、7月号（P20・WE LOVE VGM）のようなトラブルはまだありません。しかしながら今後このようなトラブルは多発すると思われます。これに関し、メーカー側に統一された見解が存在しないのは、たいへんに残念なことです。

★VGMの録音について、著作権法30条（私的使用の為の複製）適用説をとるかどうかは、その立場によって見方が変ってしまうことは理解できるし、やむを得ないことだと思うし、説得力があるなーと感じました。30条適用説うんぬんを別にしても、このように自分の意見を明確にしてメーカー、オーペレーターの皆さんと対応すれば、トラブルという程のものは起こらないだろうと思うのですが…。 Ⓣ



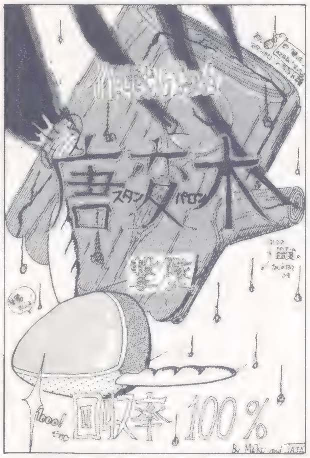
▲（東京都　K^2君）★闘いの挽歌の世界。うーん渋いぜ。

ゲームの世界

相手のことをちょっと思うだけで引っ込み思案から一歩あるき出すだけで違った世界が開ける時がある



◀(茨城県　DEAD崎君)★はいどうも誕生おめでとーさん。



▲(広島県　JAJA君)★キャッピー♡火をはいて落ちるスタンパロンだーい。カードあげよ。

マニア追い出しは本当にお店のためになるの?

☆ゲーメスト8月号の中で、「マニアはオペレーターの敵か?」(P66)というページがありましたが、私がたまに行く仙台の某有名メーカーの直営店は、その記事を読んだからなのかどうかわかりませんが、今まで常連と親しく会話をかわしていた店員の態度が急にそっけなくなりました。また店内のゲームポスター30枚余りをはがしたり、ゲーム音のボリュームをまるで聞こえない位に下げたり、というような変化が起こっています。

どうしてなのか、そのゲームセンターの店員さんに聞いても「上からの命令だから仕方ない」と軽くあしらうだけ。

何とも割り切れない気持ちの私たちですが、さらに頭にきたのは「マニアを追い出して、何もゲームの事を知らないような客を中心に店へ呼び込む。そして売上げを伸そう」という考えを聞いた時です。

まず冗談じゃないやと思いました。確かに、ゲームが何よりも好きな私たちがそのゲーム場で楽しくプレイできたということは感謝しなくてはならないと思いますよ。でも別にタダでプレイした訳でもなく、ことさら他のプレイヤーの迷惑になるようなことをしたとも思えないのです。それに言いたくはないけれど、相当のプレイ代も、皆使っています。ちゃんとしたギブアンドテイクの関係だったと思います。

それがお店の方針が変わったから、追っぱらうなんて！一方的過ぎますよ。

もし、こんな事が皆さんの身近で起きたらどう思いますか?　そしてオペレーターに対して、どんな対応したら良いと思いますか。ご意見を聞きたいと思います。

(福島県　SPREAM-SOL君)

★SPREAM-SOL君のお手紙をいただいて、すぐSOL君に電話をしてみました。手紙ではちょっと分からない部分(店名とか、具体的なお店の対応とか)を聞きました。さらに、SOL君のいうお店の店長さんにお電話をしてお話をうかがってみました。

店長さんのお話では――

①最近、大幅な店内改装をして、壁紙を取りかえ、その際ポスター類を取りはずしました。

②客層を広げたいという方針は事実で、そのための努力をしています。ビリヤードを2台ほど入れるなどして、ヤングアダルトにアピールできるお店にしたいと思っています。そのために、ゲーム音も押えているのは事実です。

③だからといって、これまで、このお店をご利用になり、いわば支えてきて下さったお客様をないがしろにするという訳ではありません。大切に思っています。

ということでした。

SOL君の不満や質問に対する答えになったかどうか分かりませんが、もう一度、みんなで考えてみてね。

(T)

ゴキちゃんおどさないで!

東京は駒沢にある、あるゲームセンターに行った時のことです。

中に入ると客は誰もいなくて、店のおばさんが1人いるだけでした。ぼくはラスタンサーガをやりました。いつもと違って調子が良く、ノーミスで3面のボスまでいきました。

その時です。画面を黒いものが横切りました。よく見ると、それはぬわんとゴキブリではないか。ぼくはびっくりして、その場を離れました。すこしして画面をのぞくとGAME OVERになっているではないか。

ぼくはちょっぴり悲しい気分になって家路につくのであった。ゴキブリのバッカヤロ〜！

(東京都　もいくん)

★これもふれあいの世界です。それにしても修業が足りません。ゴキブリ風情に100円をみすみすとられてしまうとは…。

ツイてなーい!　最悪の日が最良の日にかわった時

☆僕はある風の強い日にゲームセンターへ行った。家から自転車で1時間以上かかるのだが、家を出て20分もしないうちにズデンと転んでしまった。

うーん、家へ帰るか、と一瞬迷った。ひざからは血が出ている。ハンカチで止血(大げさかー)して、ゲームセンターにやはり行くことにした。

しかし「今日はろくなことがないだろうなぁ」と思った。ポケットの中には修学旅行の時も我慢して使わなかったお金、足には血がにじんでいるハンカチ。もうやるっきゃない。数十分して目的の場所についた。自転車のカギはつけたままにしておいた。

数時間プレイした後帰ろうとすると、自転車が倒れていた。よく見るとカギがかかった状態で、カギが抜けなくなっている!!　まずいと思い、ムキになって抜こうとしたけれど、無駄だった。

仕方なくゲームセンターの係の人に「ペンチを貸して下さい」と頼んだ。(常連の人はともかく、僕は話しかけるのが初めてだったので勇気が必要だった。)係の人が訳を聞いて手伝ってくれた。結局はカギの部分を自転車からぶった切ることになった。

この時僕はうれしかった。自転車が動いたからでなく、係の人とコミュニケーション、笑顔の話し合いができたからだ。僕はとても気分がよくなり、「ありがとうございました」と礼を言って帰った。

足のすりきず、自転車の故障はともかくも、とてもいい経験をした日だった。僕はこの日のことを絶対忘れません。

(茨城県　良子君)

★良子さん、じゃなかった、良子君に捧げて一句。「ひざむいて　やがて楽しき　笑顔かな」(なんだこりゃ！)

パロディゲーム大集合

ネコババのタロスケよ 君は地獄界から抜け出せない

☆私は一応社会人なので、ゲーセンも月に4〜5回くらいしか行けません。そんな訳で某日久し振りにゲームをプレイしに某デパートに行きました。

妖怪道中記をプレイし、1コインで裁きの谷に入るころには、私の後ろにギャラリーが6〜7名くらいならんでいました。3コイン人間界で、こんなものか…と納得しつつ、その場を立ち、ダライアスの方へ歩いていき、ふとポケットを触ると、サイフ・が・な・い！

さては道中記の所に、と思い、戻るとさっきいたギャラリーは解散しており、サイフも落ちてません。

管理人のおじさんに話をして、探してみると…ありました、サイフだけ。中身は全部（2万円）とられて、トイレのゴミ箱に捨ててあったそうです。おじさんの話だと、そこではよくある事なんだそうです。

帰る交通費もなくなった私は、1時間半かけて歩いて帰りました。こんな事になるのなら、もうゲームセンターに行かない方がいいのかも…読者の中に同じような経験のある方、どう思いますか？ ちなみに私はくじけません。（それでも生活費が半分になったのは…）

P・S：人のお金を盗るような奴は地獄界に落ちますよ。

（石川県　自衛隊A君）

★目の前においしいご馳走があれば、つい食べたくなるのが人情だけど、でもネ、御馳走には持主がいるのだから、無断で食べちゃダメ。おかげで自衛隊A君は食うものも食わずの生活ですよ。タロスケの罪は重いのだ。

ヒゾヒゾって 気持ちは動いたけど やはり サイフは届けてあげた

☆ある日ゲーセンでミッドナイトランディングをやろうとした時のことです。お金を入れようとすると、そこにぶ厚いサイフが忘れられているではないですか!!

この時一瞬の間に僕はかなりのことを考えました。〝どうしよう、ネコババしようか?〟〝たくさん入っていそうだ。どうせ取ってもわからない〟…BUT、僕の頭をかすめたことが1つあったのです。それはゲーメストのことでした。みんなが風営法のこととかゲーセンでのマナーとかで悩んでいるというのに、自分はなんて恥ずかしいことを考えているのだろう!!

そう思ってサイフを忘れた人に届けてあげました。その人は恥ずかしがりながらも、「どうもありがとう」とちゃんと言いました。僕は「正しいことをしたな」と、自分に対して少しうれしくなりました。

（北海道　KID作田君）

なんとテクノズUSAとナンコの合作!
ワンダーみすず

☆今年もまた熱血学園の文化祭がおこなわれることになった。くにお君のクラスでは劇をやることになったが、なかなかヒロインが決まらなかった。そしてヒロシが推薦したのが、あの〝みすず〟だった。

あなたはみすずを8方向レバーで操作して、悪の軍団「オモイモン」を全滅させなければならない。コミカルなアクションゲームだぞッ!!

ストーリーは「変人軍団編」「吸血フラワーダンスの謎編」「狙われたザコC編」「変身なぐりこみ編」とネーミングされた4つのステージから成り立ってるゾ。

ショット1でビンタ、ボスの時には〝必殺エリづかみビンタ〟が3回までつかえる。変身すると〝みすずのアツ〜イキス〟がつかえ、敵の能力を吸いとることができる!!

さあ、30円持ってあなたも不便だが下水道の中まで Let's Go!!

注…コノゲームニハ、コイントウニュウグチガアリマセン。店員ニモウシデテ別売ノ「ミスズジュース（30円）」ヲ、筐体ニブッカケルコトニヨリプレイデキマス。

（兵庫県　サイコノブじゃー君）

★ゲーム内容は大したことなさそうだけど、筐体にジュースをぶっかけるというのがブッ飛んでてマル。松竹梅の竹ですね。

どーしたの? 皆さん! 元気がないよー 夏ボケかー パロレなくなったら 人生終りだよ イキのいい傑作 どんどん送りなさい!

おっと出た出た、あの迷作DARIでゴワス(6月号)の説明だあ〜
WARNING!?

☆DARIでゴワス（6月号だよ）の敵巨大戦艦の攻略はこれだ!?

●シーラカンス：絶滅したため不在。

●イソギンチャク：ホーミングミサイルがイソギンチャクにおそいかかるので自滅する。

●ザリガニ：ジャンケンをして勝つ（グーを出せば勝てるわな）とハサミがとれ、3分たつとカラータイマーが赤になって壊れるので死ぬ。

●ピラニア：小型ピラニア弾を出すが、腹が減っているため自分でピラニア弾を食べてしまう。

●カジキ：釣りキチ三平に釣られてしまい不在。

●ハンマーヘッド：大工さんにトンカチがわりに使われているため不在。

●カメ：倒さないで助けてやると、竜宮城につれていってくれる。

●タツノオトシゴ：タツノコプロに働きにいっているため不在。

●タコ：タコおどりをしているので、一緒におどろう。

●イカ：酒を飲みながら自分の足をつまみにして食べているので自滅する。

●クジラ：グレートシングの兄である「TOKYO」が出てくる。ドリルミサイルのかわりに東京タワーを、イルカ弾のかわりにサンシャイン10・を6連射してくる。

（茨城県　神賀孝志君）

★これこれ、他人のアイデアからネタを持ち出すんじゃないよ！ まったく盗魂たけだけしい奴よのう。このような者は松竹梅の評価にたえぬ。毒じゃ毒!! 破門されぬだけましと思いなされ。（なーんってね。おもしろいからゆるしたげるよーん。）

今回のパロゲーは完全にレベルダウンしてたゾ!! まじめなパロディ（!?）だけじゃなく、オリジナルのストーリーを全く無視したブッ飛びパロゲーを考えてこないと私にゃあウケないよーだ。

▼（静岡県　原田典昭君）★五目ごはん（関西ではかやくごはん？）のようなゲームですなあ。これだと竹の上です。



大々 なぜか突然 プレゼント!!

――応募は往復ハガキでネ

うおっほーい、太っ腹！VERTEX—AIRがゲームカタログ、ポップ計140点を28名の皆様にプレゼントしちゃうぞ。

古い物はパックマン、フリスキートムなどからドラゴンスピリットまである。ポップはなんとゼビウス、メタルソルジャーアイザックがあるぞ。すべて美品だけど発送のつごうで折らなければならなくなってしまうかも知れません。

応募方法なんだけど、必ず往復ハガキで送って下さい。〝アタリ〟と書かれたハガキが返ってきた人は切手170円分同封のうえ、再びボクの所へ送って下さい。イラスト付きとか面白いハガキなどは優先してしまうかも知れませんよ。お早めに！

●あて先
静岡県富士市横割4－2－9
望月伸一郎
「太っ腹プレゼント」係



▲(北海道　深田真美子さん)★会員募集や会誌のPRもどんどんこのコーナーに下さい。

ご商談コーナー

景気はどうですか（東京の言葉）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆セガ用ソフトのロッキーとザ・プロ野球ペナントレースを3000円(新品同様)、キャッスルエクセレントとスペースハリアーを2500円、カードソフトのハングオンとF－16ファイティングファルコンを2000円、ドラゴンワン、ペンギンランド、チャンピオン剣道、チャンピオンアイスホッケーを各500円で。往復ハガキで連絡を。
(〒462 愛知県名古屋市北区浪打2－108 平野良忠)

買います

☆ビデオゲーム基板、アテナ、ファンタジーゾーンなど安く売って下さい。筐体もよかったら買います。連絡はハガキで。
(〒444－21 愛知県岡崎市井ノ口町赤城36－1 太田千博)
介)

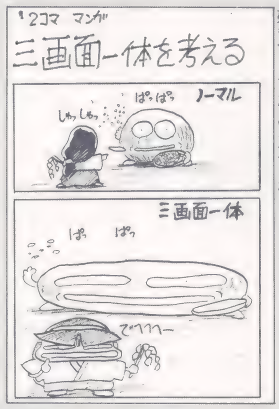
交換その他

☆僕の持ってるリブルラブルの基板を、あなたのドラゴンバスター、源平討魔伝、ワンダーモモのいずれかと交換してください。
(〒312 茨城県勝田市津田2634－7 友部和彦)

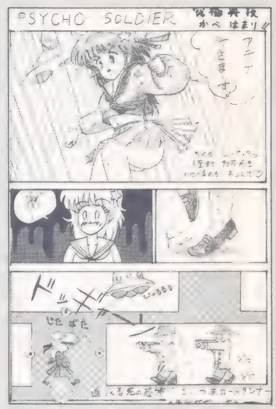
☆文通希望。ビデオゲームの好きな人、うまい人、文通しましょう。島根県の人希望です。
(〒699－04 島根県八束郡宍道町宍道553－2 小林良

★最近は基板、筐体を求める人も多いみたいだけど(もっとも「筐体」ってどう読めばいいのかわかってない人もいるけど、むずかしいからネ…これは「きょうたい」って読むんだよ。)そのような人は一度AM業界誌の「コインジャーナル」(☎06－315－7739)を読んでみるのもいいし、例えば専門業者の「アクセス」(☎0425－36－7131)などに問い合わせてみるのもいいかも。

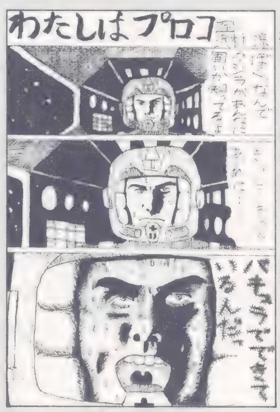
■全国の皆さんに提案
「景気はどうですか」(東京)とか「儲かってまっか」(大阪)というような、各地の挨拶がわりの商売用語を教えて下さい。青森では、京都では、沖縄では…どうですか。ご商談コーナーのサブタイトルとして使っていきたいんですが…。



◀(青森県　しばた君の友人君)★私、このキャラ大好きです。ちなみに本を横にしてみましょう。



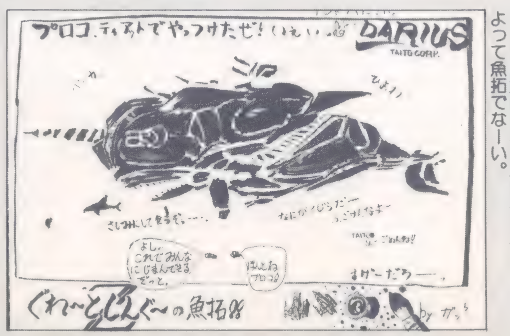
◀(山形県　ドッギャーン君)★誰もが一度はやったことがあるはずだ!!



◀(東京都　沢村涼君)★梶図かずおの漫画みたいだな、これ。



◀(東京都　宇咲御月さん)★すかるがかわいくみえてしまう。バブルンの横のレモンがNICE！カード・あげましょ。



◀(大分県　が君)★いえーい、クジラは魚じゃないんだよーん。よって魚拓でなーい。

怒らないで聞いてね御旅屋からゴメンナサイ！

★ゲーメストアイランドでは私の独断と偏見で「良い」と思ったお便り、イラストにゲーメストアイランド・オリジナルテレフォンカードを当選させてきたわけだけど、現在のところアテナとDーGDUGのカードの残りが0!! 新デザインのカードがもうすぐできるとはいうものの、それまでの間は…。

という訳で、誠に申し分けないのですが、カードの発送が遅れています。でき次第、すぐ送ります。本当にゴメンナサイ!!

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1 15 15 柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

GAMEST ゲーメスト



—ハイジャックシミュレーション—
■マッドナイトハプニング
独占スクープだ！

■ストリームファイヤー
実戦体験ゲームに君は生き残れるか!?

ゲーメストアイランド
なんだ——ゾ！と

ゲーメストに
挑戦だ!!
パロディ版だよ
ゲーメスト

プロデューサー
氏家雅



イラストレーター
転清
安全靴
忍者くん
GOD鈴木

4コママンガ
メダルフリークス

—不快シューティングゲーム—
■ベビー・タイプ

—ランタノイド
リベンジ・オブDO！

ヤワな野郎たちのための
COMBAT KINDERGARTEN

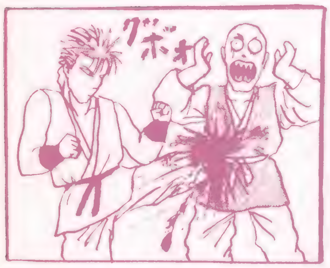
特別号

定価48円

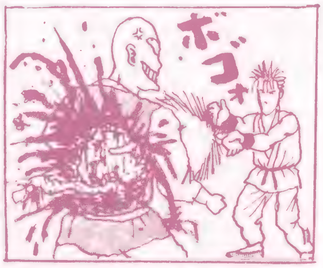
独占 ㋜㋗㊀㋫

ストリームファイヤー

ゲームは実戦だ!!



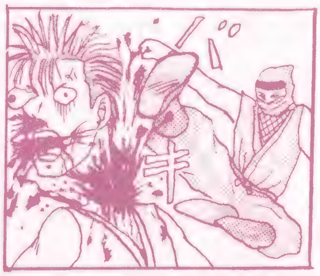
ケリを入れろ!!



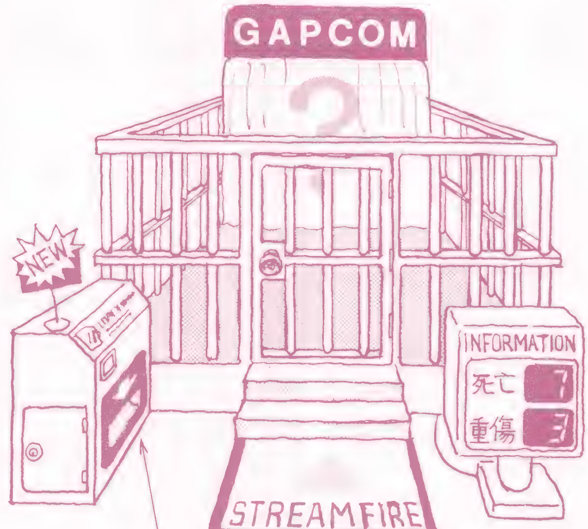
カメハメ波でふっとばせ。



キックでお返しだ!


いててててて!! とびゲリをくらった

業界初!! 実戦筐体

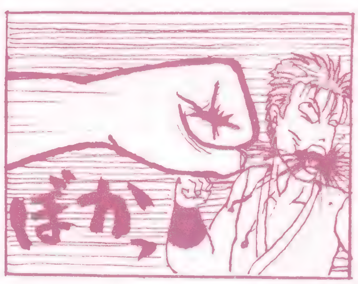


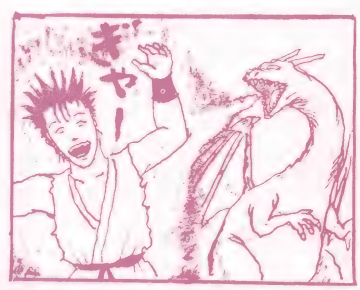
ここからストリームファイアー弾が出る

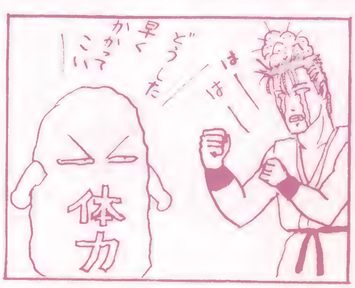
1プレイ5千万100円（保険金含む）

全部で6ステージ

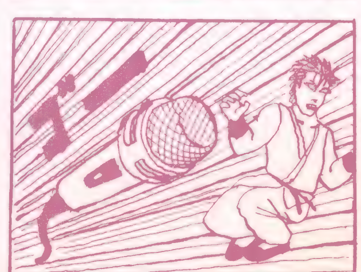
戦い方はあなた自信で考えて下さい。ゲームスタート時に、ストリームファイヤー弾が3つ渡されます。これを使うと、約10秒の間姿を消すことができるので、うまく使って全面クリアに挑戦して下さい。







敵はデカイ(上)。体力に負けるな(下)。



強いぞドラゴ。でも本当はマイクなんです。

ゲーメスト アイランド

なんだ――――ゾ！と

構成　氏家雅
助っ人　Tこと TM

ちょいと、君の学校でもどう？

なーんと、うちの学校では、"そーじ"の時に、VGS（ビデオ・ゲーム・サウンド）が流れるのです。

ただ、私が、生徒会実行委員会の人間なので、視聴覚委員にちょいとやってもらってるんです。

今まで流したのは、「アウトラン」のブレーキ音、「スペースハリアー」の弾を撃つ音他数音です。あまりにも時間が短いので、気づく人はほとんどいないようです。

さあ、皆さんも生徒会に入るか会長になって、VGSを流してひとりで喜ぼうぜ！

（福岡県　BON）

★甘く、カラく、ショッパく、ニガく、スッパく、クサイのが青春なのだ（T）

ヒンシュクですよ!! こんなことはやめよう

○あのですねェ、1つのゲーム（人気ゲーム）に1世紀も2世紀もねばるのはやめてください。実力で（つまり1COIN）ねばるならまだしも、トラック数台に50円玉、100円玉をつみあげて、コンティニューしまくる人！　待っている人の迷惑も考えようね。

○人がゲームをやっているときに、横から口を出すのはやめようね。「今の位置から3ドット下を剣で3回切って、そのあとそこでジャンプしたのち、スタートボタンを押すと、1UPするのに。」とか、「こんなところでやられるようなやつは人間じゃない。」とか、ゲームをやっている人にとって、横からの口出しは迷惑です。

○やっぱりJADOはやめよう！　インシターで、筐体を開けて、クレジットを増やしたり、バブルボブルで、基板をぬきとって持ちかえるのは、やっぱしJADOだよ！　やっている人は直ちにやめなさい。

（大阪府　by　HAT君）

★それにハイスコアを出した時、「＊＊メストにのっていたスコアの方がずっといいよ。」なんて言うやつがいるが、それは死刑だね。いっしょにねたんでやろうよ。文句つけてあげようよ。by　HAT君、またハガキ待ってます。

☆Q：ドラゴン □ ……………

いきなりくいず!!

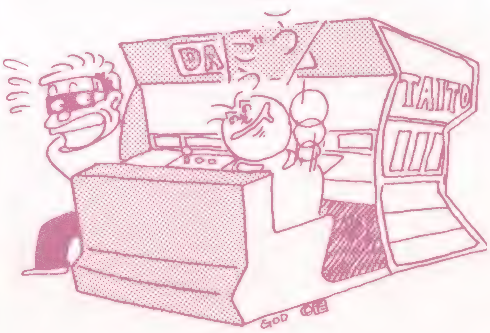
○何もこたえなかった方、それが普通です。

○「は強い！」とした方、確かにそうですすけど…。

○「とは竜のこと」と答えた方、その通りです。

○「は人間じゃない」とした人、これもあたり前。

○バスター、スピリット、スレイヤー、ポット、ワン、ゾンビ、とした人何それ？



悲しからずやゲーム機盗る君

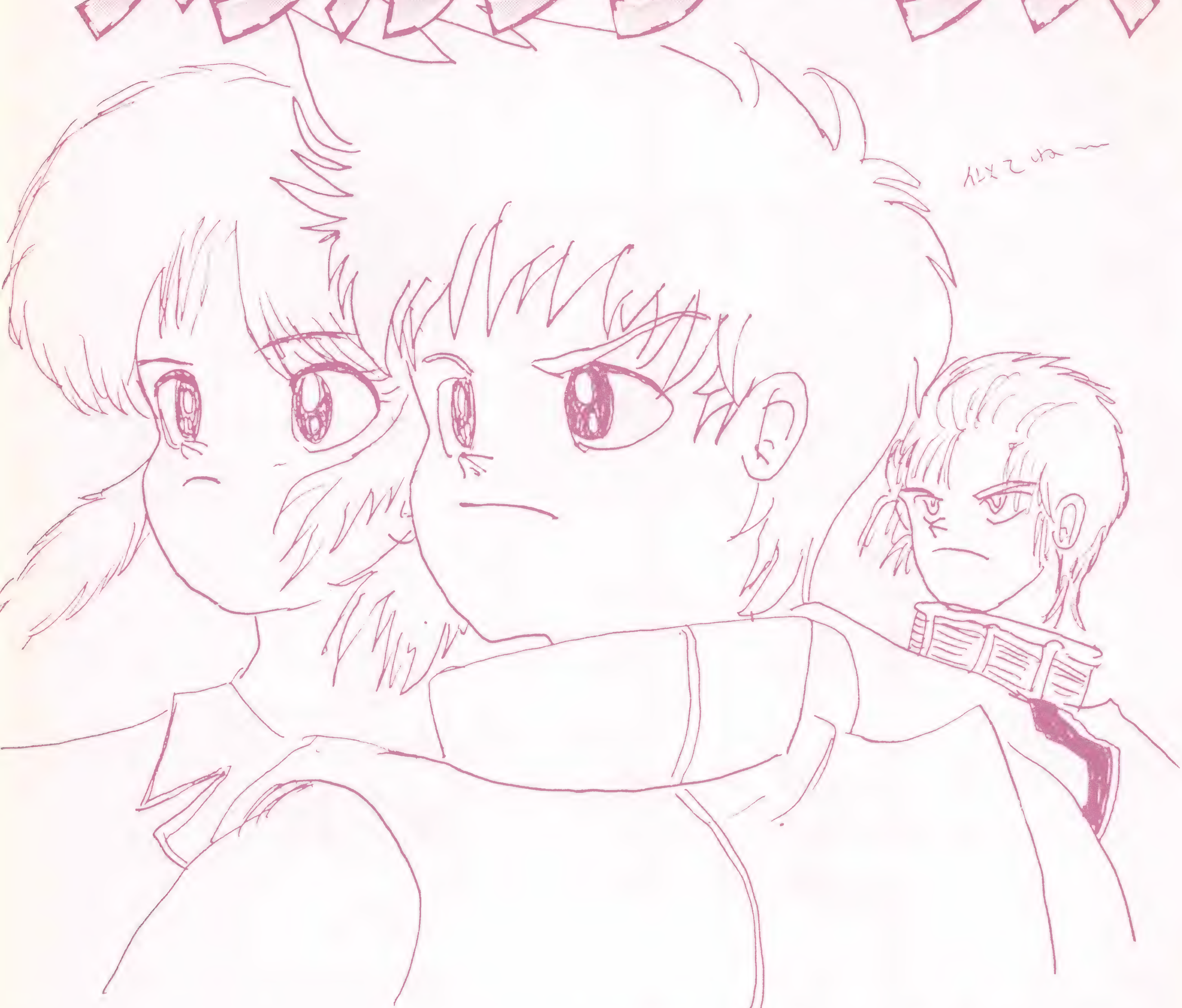
○近所のゲームセンターから僕の好きな「ダライアス」が盗まれました。同じゲーマーの行為でしょう。僕は、「ダライアス」の消えたゲーセンに行き悲しくなりました。

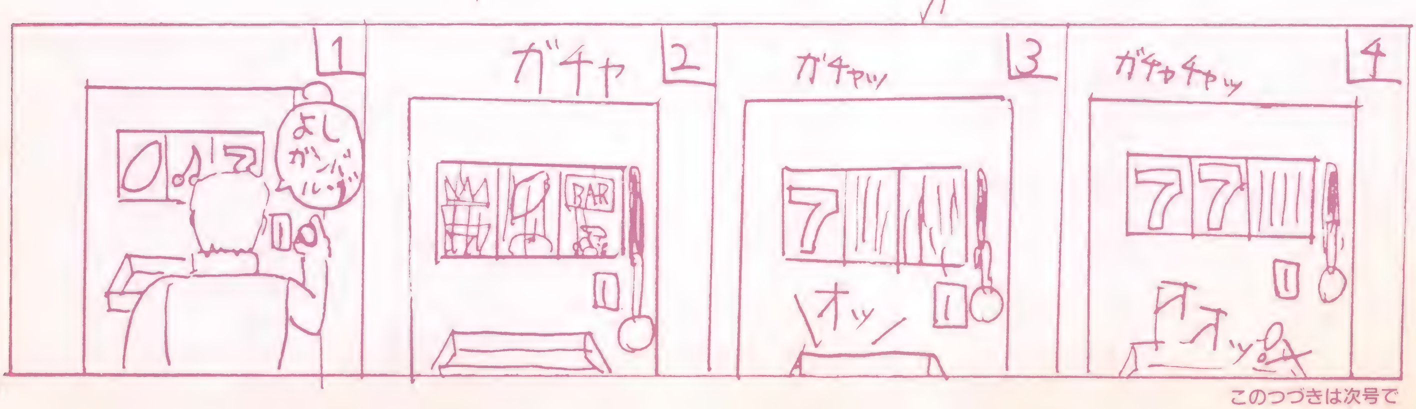
帰えろうとする僕の足に何かがひっかかり、足元を見ると、ゲーム機のそばには、罠が仕掛けてありました。アー、イタかった！

（愛知県　スコアネームがK・I）

4コマ連載マンガ

メダルフリークス





このつづきは次号で

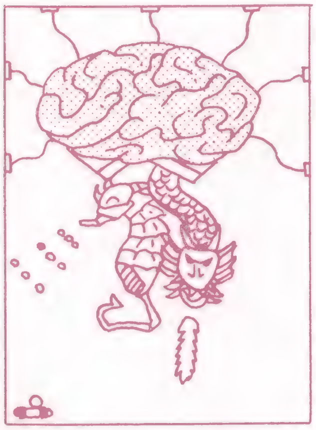
ストーリーは、ナシ。

みなさん適当に考えて下さい。

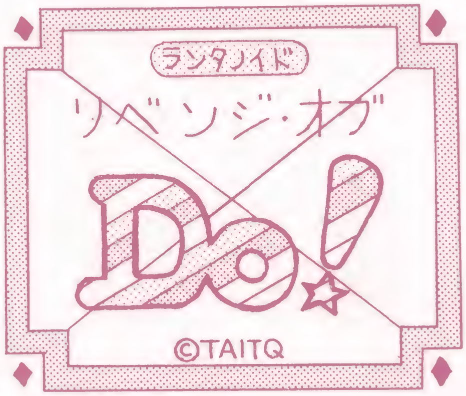


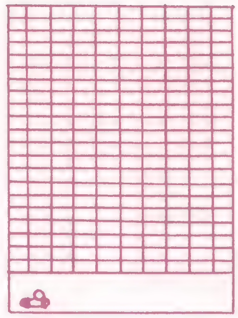
コイツは今回は
ボールを次々となげる他、
鼻の先からドリル弾をうち、
目からレーザー、耳からホーミング
ミサイルを2発ずつ、そして
足からは扇状に赤く丸い弾
を5発ずつ3連射する。本体
に255発で撃沈だ!!

復活したDo!
顔に妖気が感じられる。



365面、ちょうど中間
地点だ。写真のよう
に敵を出してきます。





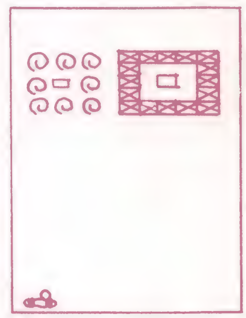
ROUND 2



ROUND 1



ROUND 4



ROUND 3

新しいキャラ

→復活ブロック。0.5秒毎に復活。

→絶対にコナセナイ。(スペ、その4はのぞく)

→さわるとボールがすいこまれ、1ミス。

アイテム

(S) スピードダウン：ボールが約1/100おそくなる。

(B) ビッグ：ボールが6000倍ほど大きくなる。

(E) エキスパンド：ハウスが画面いっぱい
に広がる。

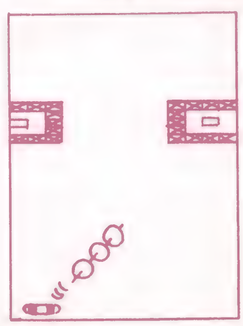
(R) リセット：リセットがかかる。

(O) オプション：オプションがつく。4つまで。

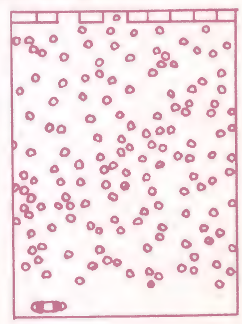
(L) レーザー：今回はドリル状のレーザーが
うてる。

スペシャル：いろいろな効果がある。

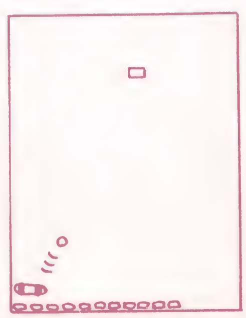
スペシャルの効果



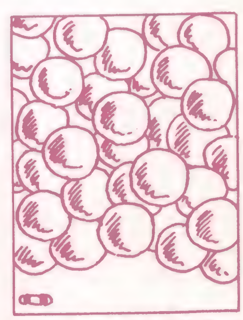
その1：ボールがダンゴ状に
なる。



その2：ディスラプションの
パワーアップ



その3：バウスが10機ふえる。



その4：その2＋メガボール＋
巨大化。ひと呼んで北斗百烈拳。

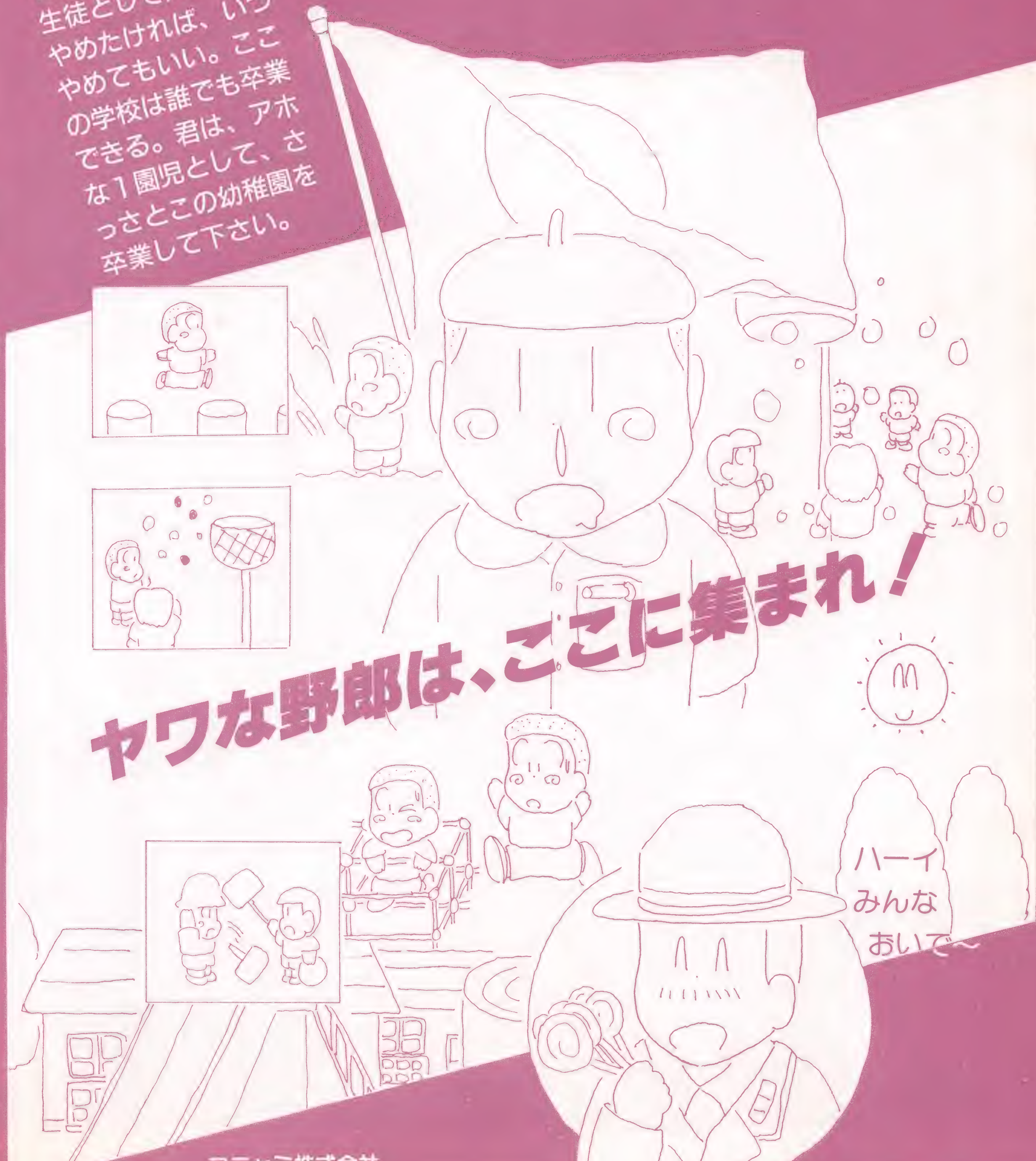

弛緩、不快、不満を一度に体験できる話題の異色シューティングゲーム
B-TYPE
ベビー・タイプ
歪められた異胎内空間より生まれる―。
舞台は8ステージにより構成され、それぞれ独得の演出とグラフィックにより、人間体内が表現されています。又、各ステージには今までにない巨大なボスキャラクターが設定されており、斬新で迫力ある戦闘シーンがお楽しみ頂けます。
憎悪と殺戮がバイド星人が支配する世界それが地球である。
そこには、我々バイド星人を恐怖の底へと招く得体の知れない
人間どもが生息していた。
一刻も早く我々の手によってそれらを打ち砕かねばならない。
緊張と対立、今ここには壮絶なる戦いが始まろうとしている。

KONYAMI

COMBAT KINDERAGRTEN

幼稚園 シミュレーション登場

君達は今、幼稚園の生徒として入園した。やめたければ、いつやめてもいい。ここの学校は誰でも卒業できる。君は、アホな1園児として、さっさとこの幼稚園を卒業して下さい。



コニャミ株式会社

読上匿名 うちあけ話

【第六話】

ハイスコアの価値ってなんなのさ！

——そんなのズルイよ

作・野村流紋

なんだかんだともめているハイスコア。ウソスコアはもってのほかとして、ウソじゃないけど「それはズルイ」ってなこともあるらしい。
実はこんなことを言ってる人がいたんだ。

「ま、確かにウソスコアじゃないんだけどさ、でもあれはズルイよ。やっぱりあんなふうにやれば有利だと思うしね。あーゆーのを職権濫用っていうじゃないの」

さて話をしてくれたのは、ある雑誌のライター。話のやりだまになってるのは他の雑誌のライター。さて何がズルイ、職権濫用なのかはつづきをどうぞ。

■■■■■■■ 名プレイヤーの正体は…

「そいつは、やけにその雑誌のハイスコアのところに名前が出てくるんだ。それもそのスコアは全国1位だって。でも、別にウソスコアだったんじゃないんだ。

で、何がズルイのかって順を追って話すと、実はそいつはその雑誌の編集部の人間で、ハイスコア募集の〆切りのところに編集部に行くわけ。それで集計されたハイスコアを教えてもらう。それで集計されたハイスコアが原稿になる前に（もちろん〆切は過ぎてる）ひたすらそのハイスコアを抜くべくゲームをやり込む。もちろんそのスコアが抜けるまで。それでそのスコアが抜けたら、やったぜとばかりに〆切り過ぎにもかかわらず、そのスコアを強引にハイスコアの集計に入れてもらうってわけ。郵便じゃなく自分で持って行くから、しかも手わたすわけだから、そういうことができる。で、そうすると、そのゲームでは全国トップをとれるっていうわけだ。

確かに、そいつがそのゲームでそれだけのスコアを出してはいるんだけど、『あるスコアを抜けば全国トップだ』とわかっていてゲームするのと、とりあえず今まで出せたベストスコアを申告するのじゃあ、ちょっとスタートラインに差があるんじゃないかなァ。しかも〆切り過ぎてから出したスコアだったりもするんだよね。どう考えたって有利な条件だと思うよ」

この話が本当なら、ちょっと許せない気がします。しかも、さらにズルイ手を重ねて使っているらしいですよ。

■■■■■■■ えっ！夜中に!?

「ハイスコアを調べてから、そのスコアを抜くまでゲームをやるんだけど、それが何と抜けるまで一晩中でもやってるんだって。閉店後の店で、カギ使って無料でずーっとやってるってわけ。こんなのムチャクチャにズルイ。

何点出せば全国トップか知ってて、しかも一晩中でも二晩でも無制限にプレイしてるんだったら、ある程度の腕のあるやつだったら、誰だって全国トップとれるんじゃないの。

住んでる所によっては、自転車で1時間以上も走ってゲームセンターに行って、それでも6時で帰んなきゃいけない。その短い時間内に少ないこづかいを使ってプレイしてる中学生たちだっているのに。そういう彼らの事考えると有利すぎるよね。ある程度条件が違うのは仕方が無いけど、それにしたってひどすぎると思う」

■■■■■■■ 何のためのハイスコア？

その人は、ゲームやるのが楽しい、それでハイスコアが出ればなおうれしい、っていうことの順番が入れかわっちゃって、もう今やハイスコアの亡者になってるんじゃないのかな。私はそんなスコアなんて、ウソスコアと価値は同じだと思います。そんなにまでしてお山の大将、気取りたいのかネェ。

というところで今回はここまでです。さてこの頁では、読者諸君の実名の事件などのレポートや、意見、感想、反論などのお便りを募集しています。あて先は編集部内「読上匿名うちあけ話」係まで。

それから本文はフィクションだということなので、実際の団体、個人、事件とは無関係だと思っていた方が平和です。

それじゃあお便り待ってます。



ダライアスのビデオ撮りの日、とても楽しい人に会った。歌手のつのだひろにソックリの頭で、ゲームがすごくうまいんだ…。その人の名はジミー小林さ～ん。ビデオ〝ダライアス〟のディレクターです。

のめり込むってこと すごーく大切だと思うよ

ゲスト
ジミー小林
（敬称略）

ゲーメスト
石井ぜんじ
GOD鈴木
T・M

一晩でゼルダを解いて

T・M　まずは自己紹介からお願いします。

ジミー小林　小林充明ていいます。でも業界ではジミーと呼ばれてまして、ジミーで通ってます。実はタモリさんの番組を5年前頃から2年間ほどやってまして、髪の毛が天然パーマなもので、ジミーヘンドリックに髪の毛だけ似てるということでいつのまにかジミー、ジミーって言われるようになってしまいました。初めのうちはふざけて言っていたんですが、本当にジミーじゃないと通じなくなってしまったんです。

ぜんじ　ゲーム関係にはどうして…

ジミー小林　昔からアーケードゲームなんかもやったりしてたんですが、この仕事をはじめてからゲームに関係するようになったのは、ファミコンを買ってからですね。当時ゼルダの伝説というものをやってまして、一晩徹夜して次の日の夕方には解いてしまいました。その頃、業界でもファミコンにはまっているやつが多くて、ゼルダがわかんないよ～とか言っている時にもう終わったやつがいるっていうんでひっぱられたんです。

T・M　ゼルダを一晩で消したんですか。すごいですね。

ジミー小林　そんな関係でファミコンにかかわることになったんですが、当時ファミリーコンピューターをテレビの絵に出したことがなくて、他局がいろいろ失敗したりしていたんです。テレビの周波数とファミコンの周波数があまりにも違うため、収録した時は普通に絵が出てますから出るもんだと思って、さあ、編集だといってテレビの方に出してみると絵さえも出ない、再生できないという事態になったんです。実際にファミコンの画面をテレビに流そうとして失敗して、急きょ他の番組に変わったとかいうケースもありましたよ。

そこで私達がたまたまベーターカムという非常に高性能のビデオ機械で撮ったところ、たまたまうまくいって今回のダライアスのビデオも同じ方法でやりました。

ぜんじ　すごい機械でしたね。一台1000万円もする機械だそうですね。

ジミー小林　そうなんです。日本には数台位しかないと言われてますよ。そのベータカムを使用して製作したファミコンが〝ビデオマガジン〟という深夜私がやっていた番組に登場したんです。それがテレビに出たファミコン第1号です。それをニッポン放送が見てて、ファミコンもうまいし、制作も含めてやってもらおうということになりまして、それで出き上がったのがオールナイトニッポンで作った「マリオの大冒険」です。

GOD　それは攻略ビデオですか。

ジミー小林　そうです。そしてそれをまた松竹のプロデューサーが見ていて、スーパーマリオのアニメーションを作ったんです。

T・M　ピーチ姫の声が山瀬まみちゃんでしたね。

ジミー小林　そうです。そのとき、併映のスーパーマリオ2の攻略法も作ろうということになって、出演者もめんどくさいからジミーにしちゃえ、ということで出きたのが夏休みに上映されてました。あれはいったい何だったんでしょうね。(爆笑)

ゲームの質が問題なんだ

GOD　ゲーメストの読者はファミコンも結構やっているようなんですが、ゲーメストにはファミコンは期待しないという人が多いようなんですけれど。

ジミー小林　それはわかる気がします。やっぱりアーケードのゲームにそれだけ思い入れがあるということなんじゃないでしょうかね。ゲームにおいて、ストーリー設定が大事なのはプレイヤーがどのくらいゲームにのめりこめるかじゃないんですか。開発の人達ものめこんでほしいと思っていると思いますよ。

ぜんじ　それは言えてますね。

ジミー小林　また、やたらに親がゲームをするなとか言う傾向がありますけど、ゲーム自体をやめろとか言うんでなく、ゲームの質で考えるのが本当だと思いますよ。今現在、ファミコンをやめろなんていっても不可能じゃないんですか。本を読むかわりにゲームでもいいと思います。いいゲームは、物を考える部分とかがあって、洞察力とか空想力を与えますから。本はめんどくさいですからね。(笑)でも、本も本当におもしろかったらとまらないんであって、ゲームでも本でも同じですよ。ただ、お金の問題はあるかもしれないですけど。

T・M　それは大きい。子供がゲームセンターに出入りすることを禁じている親は、お金を使いすぎる——というのを原因のひとつに上げてますからね。

ジミー小林　ですから、子供は子供なりに考えましたよ、ゲーム代ほしさに…。例えばビンを集めてきて売っちゃうとかね。子供は子供なりの道徳観念で、外にあるんだからいいんだとか、やってましたよ。犯罪でもおかさない限りはおこづかい以外のお金は、1円も手に入らない訳ですからね。

ぜんじ　近頃も、仲間うちではそれと似たようなことをしているのがおりますが。

ジミー小林　いいんじゃないですか。少年らしくて…。(爆笑)

16センチもあいている3画面

GOD　今回のダライアスのビデオの収録の時はどんな苦労がありましたか。

ジミー小林　ダライアスの場合は、編集がどうのこうのと、仕上げる以前の問題で、収録できるか



東京生れの赤坂育ち、ゲーム少年だった…

どうかというのがありましたからね。

ぜんじ　ウーン、あれはきびしかったですね。ビデオ撮りは２時からということで、タイトー中央研究所に山河君と２人で行ったんですよ。ところが、ジミーさん達が必死になって映像調整をしているんです。３時になっても、４時になってもダライアスのモニター画面に絵が出てこないんですよ。１日の予定が３日間かかってしまったという訳で…。

ジミー小林　そこで急きょビデオのモニターを３つつないでやることになったんですが、ダライアスの画面それぞれ３つが、16センチ位も離れている状態っていうのは大変だったと思いますよ。自分がプレイヤーだったら絶対怒ったと思います。実際にゲームセンターでやっているのと同じような状況でやってもらいたいと私も思いましたよ。

T・M　編集部で、ダライアスのビデオを見ることになったら、石井なんか、部屋から逃げていってしまったんですよ。

ぜんじ　いやあ、とても見るに耐えなくて…。画面のつぎめで前に行くかなと思うとピタッととまったりしているんですから。

ジミー小林　そうですか。ゲームをやっている人間にとっては、誰が見ても文句なしにうまくて、よけいな所で時間をかけないでサッといってしまう、そういうビデオが一番なんでしょうね。でも、それだけではないと思います。ビデオの場合いろんな楽しみ方があると思うんですよ。最後まで行ってない人は、この場所はもっと見たいとか、また、最後まで行った人でも一部分だけをスローにしてゆっくり見るなんてね。

GOD　編集面でも苦労があったんでしょう。

ジミー小林　編集という作業面から言えば、ゲームの流れを追っていかなければという部分と、単純な好奇心から全部のエンディングを見せてあげようという部分がありました。また、そこにスーパーを入れてしまおうかとか、遊びのような感じでやりました。Wソーンのエンディングでですね。個人的にはダライアスが一番気合いがはいっていましたね。

T・M　プレイヤーでもある小林さんらしいですね。

ジミー小林　しかし、精神面では今回特にプレイヤーも兼ねてなくてよかったと思いますよ。以前ファミコンなんかをやった時はここがおもしろい所だとか、ここは苦労しただとか即座に判断できたんですが、そうすると自分の思い入れで判断してしまいがちなんです。それで、少し押しつけになってしまったんじゃないかという反省があったんです。ここも入れたい、あそこも入れたいといっても、20分と決まったワクがあるので、編集した結果40分では話になりませんからね。

ぜんじ　いろいろな制約の中でよくまとまっていたと思いますよ。

ジミー小林　ゲームをやったことのない人が編集するよりは、まとまっていると思いますが…。

この音楽じゃないとダライアスじゃない

ぜんじ　ビデオの撮影の時はタイトーの開発の方ともいろいろお話されてたようですが。

ジミー小林　プログラマーっていうのも大変ですね。スクランブルフォーメーションの背景なんかデジタライズでやったかと思ったら、ひとつひとつ描いて作ったという話を聞いて、頭が下がりました。また、いかに少ない容量で作るかというのも大変でしょうね。

私は自宅に録音スタジオを作ってしまったぐらい音楽には関心があるんですが、いかに少ない容量でゲームの効果音を作るかという点でもすごいと思いましたね。今はサンプリング音源とかで、実物と全く同じような音も使えるんですが、そればかりやるとすごく容量をくってしまいますから。

GOD　ジミーさん、ゲーム音楽についてご意見を聞かせて下さい。

ジミー小林　ゲームの音楽っていうのは、新しい音楽ジャンルだと思いましたね。昔、マンガの主人公のテーマのようなものがあって、口ずさみながら主人公になったつもりになるというようなことがありましたけれど、今のゲーム音楽もそういうふうになってきているんじゃないですか。この音楽じゃないとダライアスじゃないというところまできているんじゃないですかね。

それにしても、開発の方と話をしていて、大変だなと思いましたが、私も忙しいですから似たようなもんですね。忙しすぎて会社に１年半ぐらい住んでいたりしたもんです。こんなじゃお嫁さんもらえませんね。

——その後、３日間徹夜すると便所の中で寝てしまうとか、スタントマンまがいの危いマネをして助かって、不死身のジミーと呼ばれたとか、いろいろなおもしろい苦労話を聞かせて下さいました。ゲームに関係している人の中にはいろいろな人がいるのだなあと、しみじみと思うインタビューでした。ジミー小林さん、忙しい中、時間をさいて、インタビューに心良く応じていただいてありがとうございました。

ジミー小林さんプロフィル

日本電子工学院卒業後、コンピュータの分野においてクリエイティブな仕事を目指し、数々のテレビ、ビデオを制作。カーグラフィックTVのディレクター。ジミーさん、また、ゲームのビデオにチャレンジして下さい。

（構成＝ぜんじ）



スタジオでダライアスの編集中

JOE山田の We Love VGM(ビデオ ゲーム ミュージック)! 13

今、一番熱いシューティングゲーム「R-TYPE」音楽面から挑戦してみよう

闘いの合い間に聴こえる曲
それは――
ぼくらプレイヤーの心を和らげる声
時には
猛々しく戦士の心を鼓舞する叫び
耳を澄ませ、そして前進!

R-TYPE
各面紹介といこう

1面

イントロの部分は、ゲームの展開を別とすればケッコウな出来でしょう。

あの独特の、の～んびりとした雰囲気はゲームの展開には、全然合っていないと断言しちゃいましょう。(みんなもそう思うよね?シューティングゲームじゃないみたいだよね?)

と、けなしてばかりだが、音楽的には、甲乙丙丁の「乙」ぐらいですね。

あの軽やかな雰囲気は、今までのVGMには見られなかったと思います。

2面

有機体内を進んでいく感じの表現はケッコウなものです。

同じリズムで展開していくベースラインが上手い具合に不安感をそそっていて、思わずマル、ですね。

そうそう、2周めになったときの、あのクラゲのような奴の固さには、思わず閉口するものがあります。

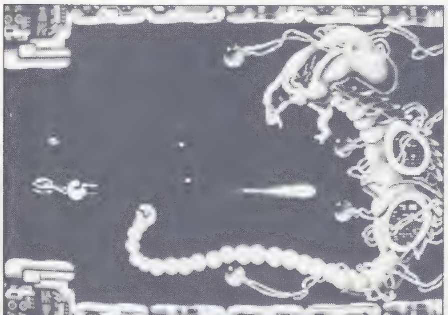
3面

この曲、好きだねえ。

巨大戦艦の存在感を、よく表しているね。巨大戦艦の表現のよくできていた曲として(存在感において)、ダライアスの「KEEN BAYONET」が挙げられるが、あの様な表現のし方もあれば、この「R-TYPE」的な表現のし方もある。といったようで、仲々興味深いものがあるね。

それにつけても、イントロの不安定な響きは、何を表現しているのだろうか。(みんな、考えてみよう)

そうそう、SE(効果音)として見て、ジェットエンジンの音は、非常によくできているぞ!!



ほのぼのした雰囲気の中、突然現れるこいつにはビックリ。

4面

曲の持つ雰囲気としては、巨大戦艦のあとの一息的な曲なのだが、実際のプレイにおいてはそうでない所があり、ケッコウ笑えてしまった。(別にバカにして笑った訳ではナイよ)

また、SEの卵をけずる音は、ちゃんと1つずつ出ているんだよ。知ってた?

5面

全曲中、リズムのノリは上位に位置されるでしょう。

ベースが一見して単調ではあるが、実は、ちゃんと一小節ずつ練ってあるようですね。

そうそう、この面のあの蛇を撃った時の音は、非常によいと思うね。敵自体がバルサ材みたいで、SEもバルサ材を切った音みたいで、好きだなぁ…。

6面

高音の伸びは一番美しく仕上がってます。

曲全体が非常によくまとまっていて、ループしてもあまり違和感がなくて、BGMとして、かなり上位に挙げられるでしょう。

イントロの部分のハモリはいいぞぉ!!

7面

中華風味の曲はいかがですか?って感じの曲だね。ゴミ捨て場って様子がよく出てる。

ドラムスがない分、ピアノ(?)のメロディーでリズムをとっているのだが、ケッコウよくできてるヨ。他のメーカーの方々も、このような試みを成功させて欲しいもんだ。

8面

胎内を進んでいくって感じだね。うーん、BGMに徹しているという感じがして、非常に好感が持てる。

エンディング

もろ、映画のノリ。いい意味でも、悪い意味でも、映画のエンデ

ィングだね。
このゲームのストーリーというよりも背景が感じられるよ。
ゲーム全体のBGMに言えるんだけど、こざっぱりしていて、高音が非常にきれいなんだよね。つまり、BGMのよい要素をかなりクリアしているんだよね。

ネーミング

前半がイマイチなので、すぐ消してしまう人が多いと思うけど、そうではないんだよ。
この曲の聞き所は何といっても、後半のエレキギターのひねりと伸びなんだよ。
こいつは、聞く価値大アリダゼ!!

コンティニュー

こ、こいつは…と言った感じ。人を喰ってかかっているみたいで、好きだなぁ〜。
「1943」のコンティニュー音もかなりの出来だったけど、これも仲々の出来だぞーっと。
思わずコンティニューしたくなるね。


音楽だけでなく動きもすごくリアル。

私が保証する

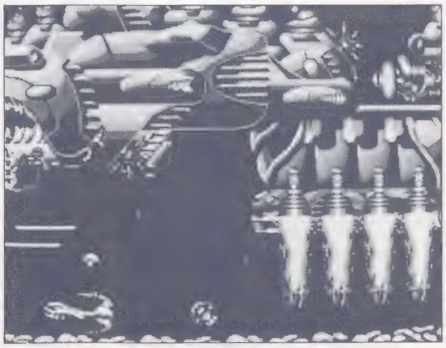
エンディングのトコでも触れたけど、BGMに徹していて、非常に好感が持てる。
しかし、注目したのは(よく出来ている)、SEなんだよね。
フォースを呼んだ時や装着した時なんかは、本当に美しいんだよぉ〜。
本当に、フォースに付随する音は良く練られている。ズラッとら列してみようか?

装着した時
飛ばした時
呼びよせた時(弾の発射を含む)
耐久力1の敵を倒した時
ダメージを与えた時
エネルギーを吸い取る時
etc.

なる程、開発1年はダテじゃないよなぁ。
君も、実際にやってみて聞く価値は充分だ。私が保障する。(ここだけの話だけど、基板にはヘッドホン用の端子が付いているんだョ。)
ということで、「R―TYPEのBGMとSEについてのお話」は、オシマイ。

良いVGMはまだまだあるぞ

8月号でもちょっと紹介したけれども、あまり話題にならなかったが、VGMとして、この音楽いいぞー、というのは意外と多い。バルトリックなんかがそうだね。
他にも、そういうのは多いぞ。軽く紹介してみよう。
●魂斗羅　これはコナミの作品だから、音楽は安心して聞けるし、良質なのは当然でしょう。(一寸、偏見かな?)
曲数は9曲あるんだけど、それぞれ一般レコードとして出しても遜色のない出来だ。
●ダブルドラゴン　なかなかヘビメタしていてノリがいい。(ゲーム自体もヘビメタしてるし。)
全7曲あるが、私は最終面の曲(デモで流れるョ)が好きだなぁ。
一見、メチャクチャなゲームだが、ストーリー性が高く、音楽的にも映画性が非常に高い。
●アレックスキッド　超ムズイゲームだったが、曲はさすがセガ、といった感じ。
特に3面がメルヘンチックで、一聴(?)の価値あり。
●恋のホットロック　これはもう、矩形波倶楽部で聞いたよね。
アレンジ曲ばかりだが、ゲームの雰囲気にピッタリだった。
●臥竜列伝　これぞまさしく、隠れた名曲という言葉のあてはまるゲームでしょう。
ゲームの雰囲気を良く表していて、絶対に聴いて欲しいものです。
他にも、まだまだ紹介したい曲が山ほどあります。そのうちに、ドバドバと紹介していきますネ♡

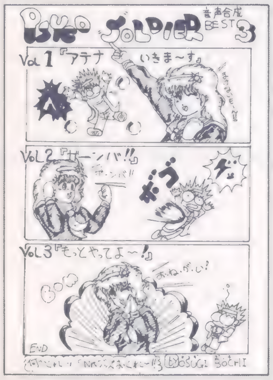

音楽とSEに聞きほれてると押しつぶされちゃうゾ。

で、次は何をやるかというと、VGMで売っている(変な意味ではない)と言われる、「ドラゴンスピリットのVGM、BEST3」を、やろう!!
では、ノミネートね♡

古生代のテーマ
火山のテーマ
密林のテーマ
砂漠のテーマ
洞窟のテーマ
氷河のテーマ
深海のテーマ
暗黒のテーマ
迷宮のテーマ(前半)
迷宮のテーマ(後半)
バゴスのテーマ
グビラのテーマ
石像のテーマ
シーデビルのテーマ
ザウェルのテーマ

と、いうことでね。(エンディング、その他は抜かしてもらいました)
今回のプレゼントは――――――だよん。
〆切は9月末日だよ。

決定 PSYCHO SOLDIER 音成合成BEST 3



「ガーンバ!!」の杉崎君にSNKから何かごほうびがあるかも…。

TOP「ガーンバ!!」
これを聞くとヤル気が出てくる(徳島県・河野恭典君)

2位「もっと、やってよぉ」
ハイハイ、今おじさんが100円入れてあげるからね(東京都・千葉幸也君)

3位「アテナ行きまーす」
あぶねー奴は誤解するんだ(埼玉県・平田浩君)

うーん、やはり女性キャラのゲームだと、集まりがいいなぁと思いつつ集計した結果がこれです。
ということで、プレゼントが当たった人たちは、(何をあげるかは、当たった人のみぞ知る)

埼玉県　平田浩君
千葉県　杉崎彰紀君
徳島県　河野恭典君

GAMEST満載？プレゼント

❶セガ提供アフターバーナーテレホンカード〈各5名〉



❷カプコン提供1943Ｔシャツ〈10名〉サイズＬ



❸アミューズビデオ米子提供ランプ〈2名〉



❹ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



❺毎度おなじみ㊙生写真〈3枚1組10名〉



❻カプコン提供ストリートファイター攻略本〈5名〉



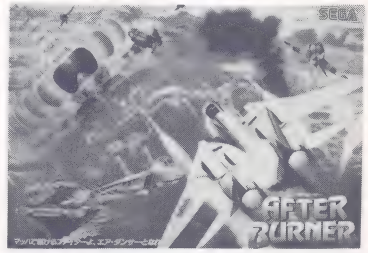
❼SNK提供タッチダウンフィーバー攻略本〈20名〉



❽セガ提供アフターバーナーエアキャップ〈2名〉



❾セガ提供アフターバーナー特大ポスター〈20名〉



❿アルファレコード提供ナムコゲームミュージックVol・1〈5名〉



※8月中旬よりゲームセンターにおいて「アフターバーナー・グッズ」を限定版にて絶賛発売中！
問合せ：(株)セガ・エンタープライゼス
☎(03)743―7432, 7433

プレゼント希望の人は

9月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――9月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト10月30日発売の12月号誌上にて発表。

当選おめでとう

8月号プレゼント当選者発表

○スーパーハングオンポスター
（山形県）斉藤英男
（茨城県）安東宣善
（東京都）鈴木雅博
（東京都）川井敦
（東京都）中沢利治
（神奈川県）沼倉英樹
（神奈川県）新洋樹
（静岡県）平田路博
（静岡県）安藤健
（富山県）大島哲也
（愛知県）安永健一
（三重県）荒木則幸
（兵庫県）橋本謹照
（兵庫県）本井慎吾

○ミッドナイトランディングポスター&カタログ
（大阪府）鷲北浩一
（岡山県）掘江竜史
（広島県）新免功司
（山口県）斉藤宏和
（高知県）大谷尚久
（福岡県）西田輝彦

○コンバットスクールポスター&カタログ
（千葉県）行木学
（神奈川県）鈴木幸宏
（愛知県）仲群孔胎
（大阪府）鈴木景子
（山口県）高松真
（山形県）阿部政継

○マルチユースエアクッション&リストポーチ
（千葉県）榎本一豊
（神奈川県）山岸孝誠
（新潟県）高嶋克行
（広島県）実兼慎一郎

○1943ポスター
（埼玉県）荒川亮介
（東京都）宮崎順
（滋賀県）上田愛雄
（兵庫県）黒住英樹
（長崎県）前田徹

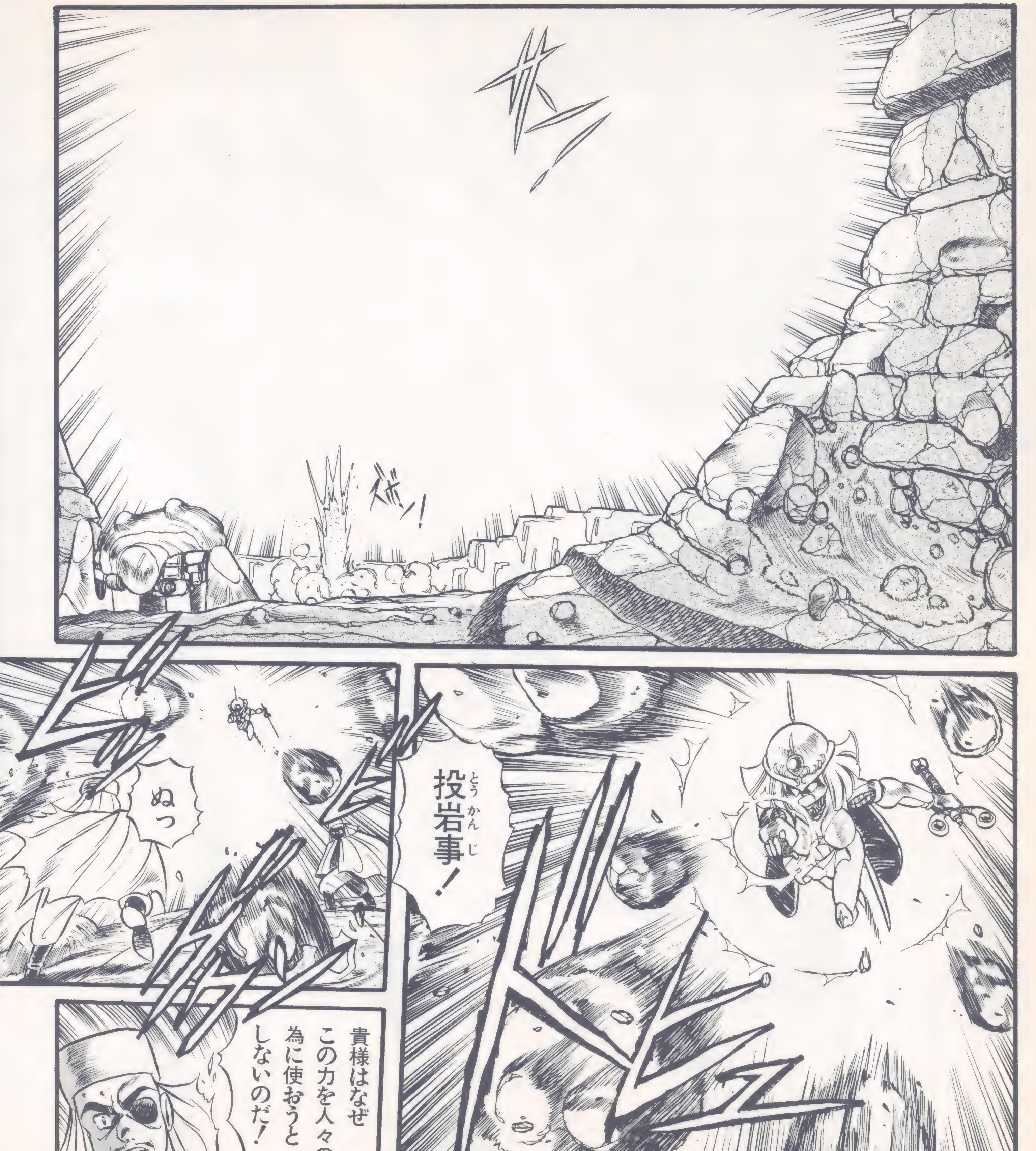
○㊙生写真
（北海道）藤田浩史
（千葉県）三尾肇
（千葉県）高根伸介
（千葉県）山崎伸晃
（東京都）先田強

○ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（福島県）横田俊幸
（東京都）亀井武
（神奈川県）一柳歩
（岐阜県）渡辺恒好
（滋賀県）佐藤智之
（京都府）松本龍成
（大阪府）湊猛
（岡山県）守安賢治
（広島県）木村英男
（愛媛県）浜田尚史

○ドラゴンスピリットポスター
（埼玉県）小杉知宏
（東京都）原崎素広
（東京都）斉藤和弘
（岡山県）吉田真由子
（福岡県）山崎貴裕

○ラビット人形
（茨城県）渡辺正博
（茨城県）山崎岳晴
（栃木県）鎌倉康行
（群馬県）根岸一男
（東京都）冨田直之
（神奈川県）藤原洋子
（山梨県）原田知彦
（新潟県）福永幹彦
（和歌山県）大田昌弘
（宮崎県）大久保康徳
（宮城県）逢坂聡直
（新潟県）松本賢一
（東京都）小波津義隆

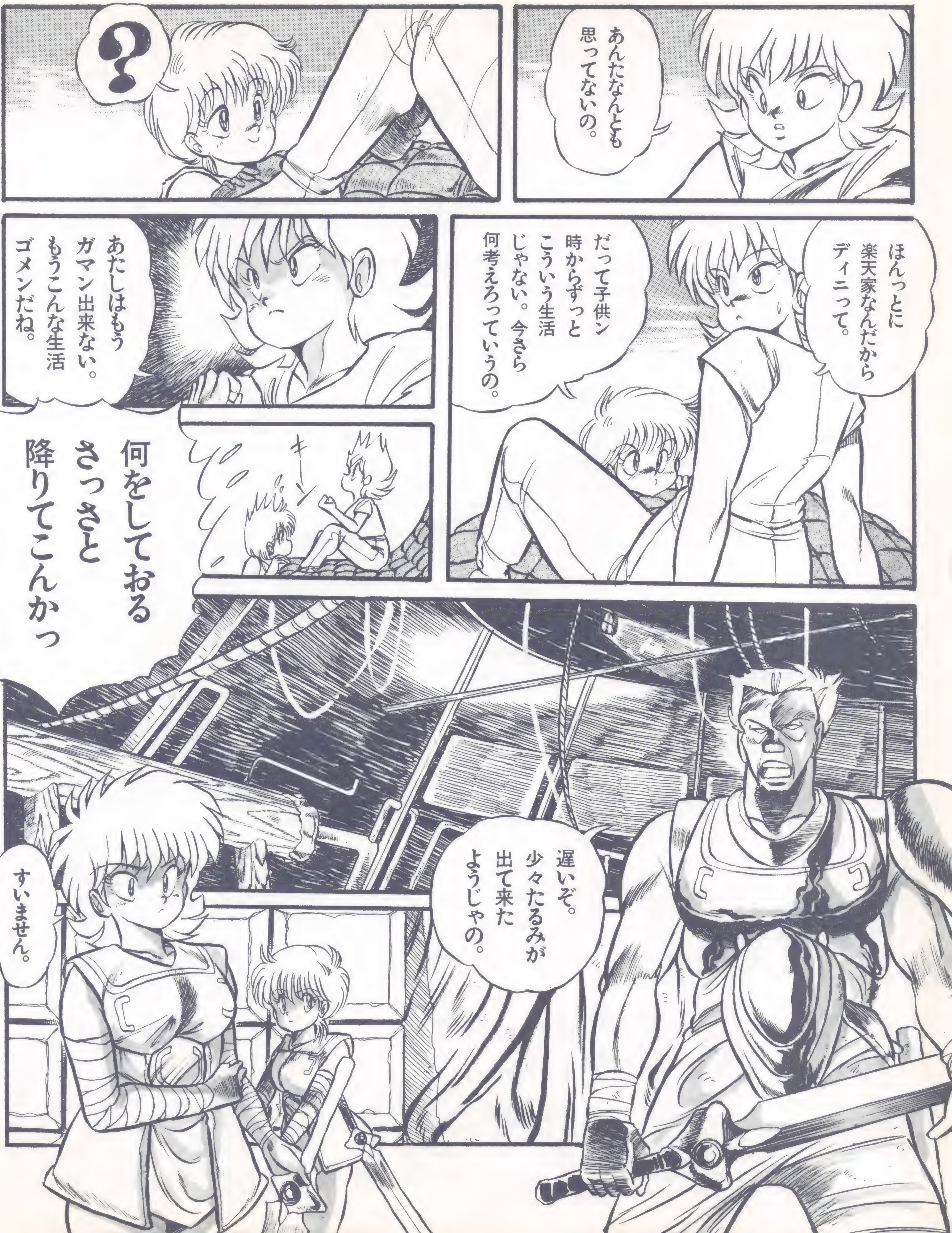

メタルフリークス
原作：本多拓弥
絵：蜂 文太


ザン！
ズボン！
投岩事！
ぬっ
貴様はなぜ
この力を人々の
為に使おうと
しないのだ！


むっ!
自分の力だ。自分の為に使って…
何が悪い!
うぬっ
うりゃあぁ!


!?
対"JINN"兵器?
よし いける。
ま、まて! 深追い するな。
そこか?


うわあっ
禺かな…地面の上で戦おうなど…。奴は"岩のジン"だぞ…。
ティナ 訓練の時間過ぎてるよ。おじい様カンカン。
もうそんな時間?
どしたのティナ。近頃なんかおかしいよ。



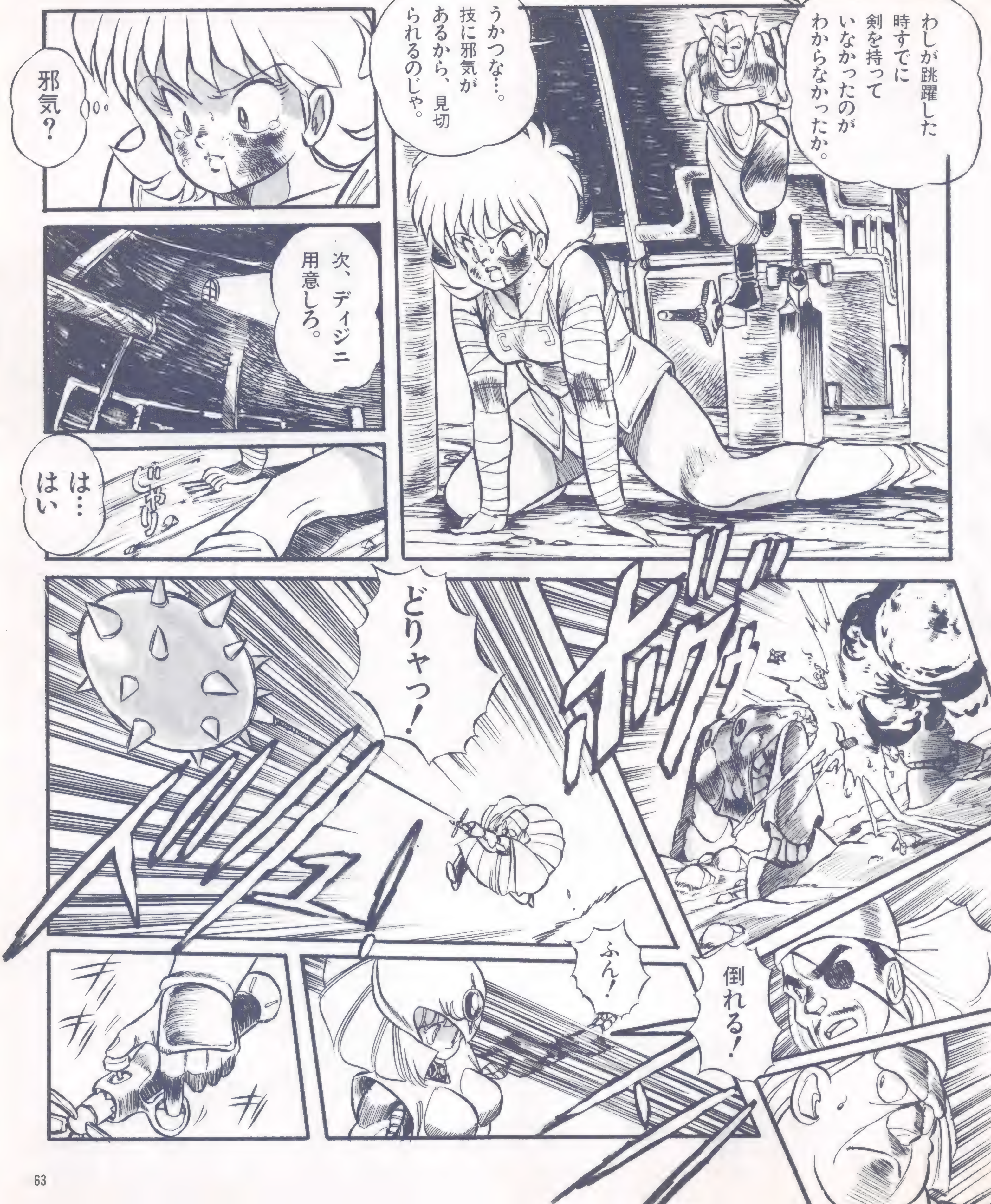
あんたなんとも思ってないの。
?
ほんっとに楽天家なんだからディニって。
だって子供ン時からずっとこういう生活じゃない。今さら何考えろっていうの。
あたしはもうガマン出来ない。もうこんな生活ゴメンだね。
キーン
何をしておるさっさと降りてこんかっ
遅いぞ。少々たるみが出て来たようじゃの。
すいません。



さっさと
剣をとれ。
そのたるんだ
気持ちを
引き締めて
やる。
ハッ
かかった!



イイヤッ
フッ!
勝った!
!!
ぐっ


わしが跳躍した時すでに剣を持っていなかったのがわからなかったか。
うかつな…。技に邪気があるから、見切られるのじゃ。
邪気？
次、ディジニ用意しろ。
じゃり
は…はい
どりャっ！
倒れる！
ふん！



パカ
パカ
ぐあっ
ブン
はぐっ
エブリナめ
こうまで
JINNの心を
つかんでいた
とはな…
つづく

グラディウス2000万点への道②
めぞん一刻

構成＝GOD鈴木

ストーンヘンジのザブ抜け

2周目以後の2面のザブが抜けなくて挫折した人は多いんじゃないかな。今回はその問題のザブ抜け対策だ。

ストーンヘンジザブ抜け対策

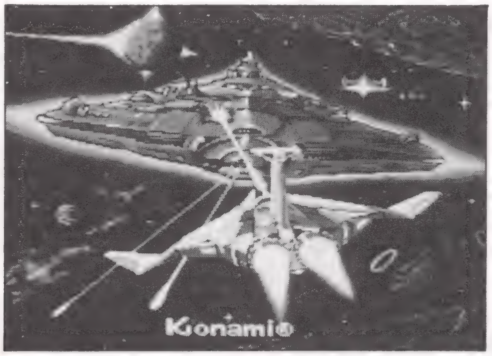
まず、必ずといっていいほど、みんなひっかかるのが、2周目以後のこの場所、ストーンヘンジのワープ兵器（ザブ）でしょう。

「こん場所でさえ死なんけりゃなァ」——このセリフ、皆でよく言ったものです。まあ、実際はストーンヘンジ以外にも様々な問題があったんだけど、目の前の事しか頭になく、「あそこさえノーミスなら終らん」等と、とんでもない事を本気で思っていた時もありました。

現在、私はここを抜けるのに「撃ちまくり」と「よけまくり」の2つのパターンを使っています。

もっぱら、完全装備の時は「撃ちまくり」（3速バリア）で、途中でやられた時に「よけまくり」というように使い分けております。

前書きが長くなりましたが、やはり最初にマスターした方がいいのは当然「よけまくり」でしょう。要するにこれさえ使いこなす事が出来るなら、2速さえあれば復活でも完全装備でも使えて、しかも撃ちまくりの際には、きちんとザブが見切れるようになっていて、大変お得です。



グラディウス海外バージョンのタイトル画面。



グラディウスプレイ中のめぞん一刻。

パターンは十人十色

今回は「よけまくり」のパターンを紹介しますが、ここで注意を一つ。私自身が人の「よけ」のパターンを見てきた限り、十人十色という感じで、みんな違った「よけ」のパターンを持っています。一見同じようでも、どこかが微妙に異なっているんですね。

要するに、私が言いたいのはただ一つ。今から紹介するパターンでないと、ザブはよけきれない訳じゃない、という事なんです。

当然の事ながら、個人差というのが出てくるわけなんだから、私のパターンに固執せず、基本にして一刻も早く自分自身のパターンを見つけて下さい。

うーむ。すっかり長くなってしまった。それでは「よけまくり」のパターン紹介に入るとしますか。

ザブは2秒前の自機を狙う

まず、自機の動き（図—1～5）と目やすのザブの動き（図—6～10）をまとめてみます。図—1と図—6、図—2と図—7、という具合に対応しています。全体的にどのような働きをしているかをしっかりつかんで下さい。

ザブの動きとは、ある特定のザブを目やすとして、それの発生地点と移動方向のことです。

自機の動きとは、目やすのザブの移動方向に対する自機の移動方向です。

ちなみに、ザブの移動は基本的に2秒前の自機の位置に向かってきます（ZEUS氏談）。

なお、点線の動き(Ⅰ)～(Ⅳ)は斜めにレバーを入れっぱなしいするのではなく、レバーを小刻みに入れる場所です。

よけ方にもループがある

それでは、あなたは2面の最後まで来ました。スクロールが止まった。いよいよザブ達が攻めてくる。

なお、この時、最低限必要な装備はスピード2速で、バリアはついているならば、事前に消しておく方が無難でしょう。自機はよけても、バリアがザブにあたって撃ち返し弾が来る事があるからです。

1ループ目

スクロールが止まる頃に、自機を画面の一番左はしの真ん中（図—1の(α)地点）にもって行き、ザブを待ちかまえるんだ。

図—1の①／まだザブ達の発生率は甘い！　小さい動きでザブⒶをまわり込む様に（右まわりで）よけ、再び左はしにひっつけ。

図—1の②／ザブⒶと同じ様にⒷもよけろ（これは左まわりだ）。最初の位置（(α)）に戻る様に動くのがポイントだ。

図—1の③／右上からザブⒸが鋭どく斜めに来るゾ。ザブⒸがあった位置の上を通る感じで進め。"ここでの注意は、上に行った時、ザブ1個程度の間をあけておく事と、前方への進み具合は、画面の真ん中位にする事だ。

ちなみに①、②の自機の動き方によって、ザブⒸの動きに多少変化がみられる事がある。（㋑が正常。しかし㋺の様に真下へ移動する事がある。）しかし、この時点ではまだザブの発生率が甘いので、こうなってもさしつかえはない。

シカトしろ！

図—1の④／③まで進むと、自機の進行をはばむべくザブⒹが発生する。しかし、奴は間抜けだ。左斜め下へ行く（要するに2秒前のあなたを狙って動いた訳ですネ）。

賢いあなたは、③で上に行く時にザブ1個程度の間をあけていたはずだ。すかさず連続動作でさらに上へまわり込め！

図—1の(Ⅰ)／今度は一番右端（画面の一番前）の真ん中（(β)地点）に向かうべく(Ⅰ)の動作を行なう。

ここでの注意は、最初にも書いたが、(Ⅰ)の動作はレバーを小刻みに入れる様に行なう事だ。これにはきちんと理由がある。ザブⒺを㋩の方向へ移動させたいからだ（要するに誘導する訳だな）。

いや別に㋥の方へ来たからといって、ダイレクトに死ぬという訳ではない。図—2の⑤から⑥への動きの時、連続動作が出来なくなるのだ（要するに少々出遅れてパターンミスにつながり易い）。

さて、本題に戻ろう。(Ⅰ)の動作をしていると、ザブⒺが発生する。㋩の方向へ移動したならば、すかさずレバーを入れっぱなしにして※(β)地点にひっつく。

㋥の方向へ来てしまった時も同じだ。

とどのつまりが、大ざっぱに言ってしまうと、ザブⒺが発生した時点で(β)地点へ行っても良いのだが、やはり(β)と自機との間に自機1個分程度の距離をもってじっくりザブⒺの動きを確認してから次の動作を行うのが、ミスをなくす秘訣だ（交通安全みたいなもんだな）。

なお、ザブⒺの㋥の動きの事は次でもふれますので、忘

れぬように。
　図―2の⑤／さあ、やっとあなたはβ地点にたどり着いた。すると、なんといきなりザブⒻが自機の真下に発生した。
　あなたは、慌てることなく、すかさず奴の下の方にまわり込んで（左まわりで）よけて、画面前方にひっつく。
　ここでは、ザブⒻが**発生中**にまわり込むという事がポイントだ。ザブは発生中は動けぬからな。
　前述のザブⒺが㊁の方向に移動していた場合は、よけたままじっとしていれば、間抜けな奴は自機の真後ろを通ってそのまま下へ去って行くゾ。（ただし、前述の通り多少出遅れる事になる。）
　又、Ⓘの動作において、β地点に早く着き過ぎるとザブⒻがなかなか発生せず、死につながるゾ。
　この様な事にならぬ様にするには、前述の※点線の通りにするのが良かろう。忘れぬように。

ちょっと一休み

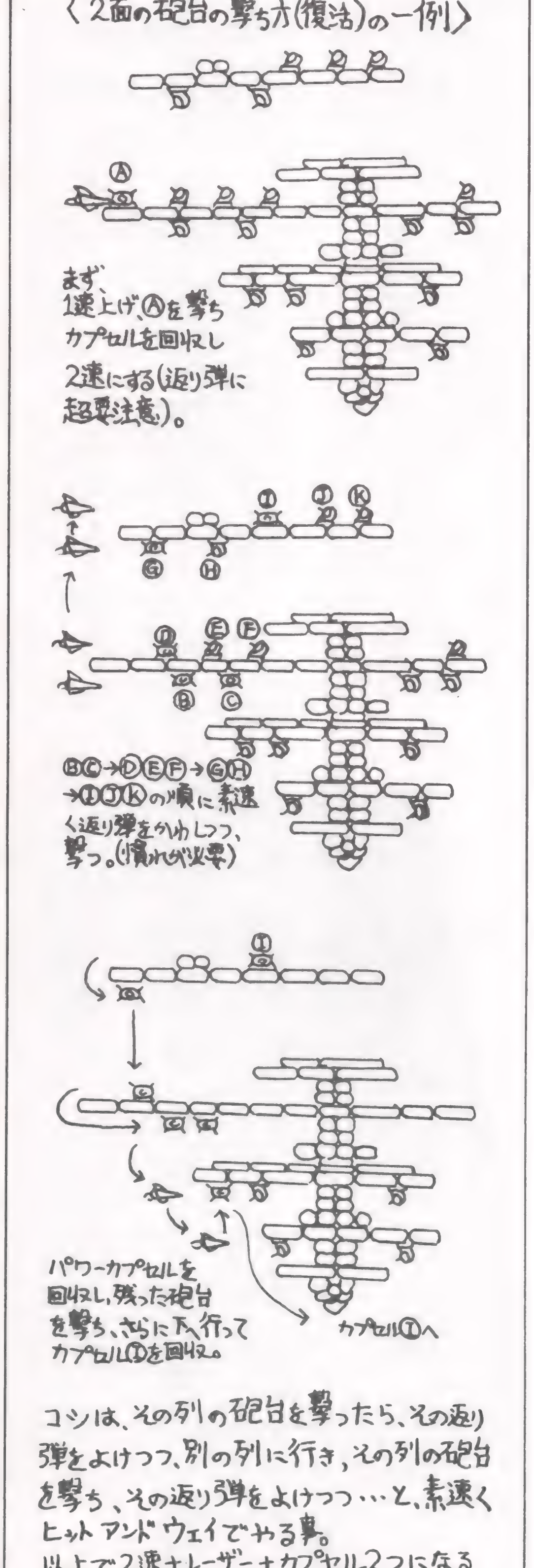
　少々話はそれるが、私のパターンの場合、ランクイージー（一番簡単とされているランク）だと、前述の様な事態におち入り易い。どうもザブの発生率が甘いみたいだ。
　モデュレイト、ディフィカルト、ベリーディフィカルト（順に、普通、難しい、大変難しいとされているランク）の場合は全く関係ない。
　まあ、あまり気にする必要はないが、確かにモデュレイトだと、1周目でよけまくりパターンの練習をするならば、完全装備に近くないと発生率が甘い上にザブのスピードが遅いので、あまり練習にならなかったと思うゾ。（要するに、1周目だと死んで練習が出来ない、という事だ。）

まだまだ先は長いゾ!!

　それでは本題に戻ろう。さっきは、β地点に早く着き過ぎた場合を書いたが、逆に遅くなった場合は、当然の事ながら、β地点に着いた時に、ザブⒻにやられるか、先に発生されて後のパターンがずれるか、の2通りになる。
　と、いう具合なので、実はⒾの動作と、ザブⒺ、Ⓕの発生のタイミングは、ある程度数をこなして経験値を上げてもらうしかない。
　おっと、そんなに深く考えなくとも良い。別にめちゃくちゃに難しいという訳じゃないのだから、めんどくさがらずに、のんびり練習して、ゆっくり経験値を上げていって欲しいものだ。
　なお、さっきよけたザブⒻを見逃さずに、きちんと目で追っておくように。次で、きちんと移動の目安で使いますのでね。
　図―2の(Ⅱ)／先程よけたザブⒻを、今度はこちらが追っかけて行くゾ。
　そう、奴の軌跡をたどって自機を移動させるのだ。これは画面の3分の1程度まで移動すれば良い。
　Ⓕの右側で(Ⅱ)の動作を行えば、特に問題はないはずだ。
　図―2の⑥／ザブⒻを追っかけていると、画面の下からザブⒼⒽが出現するので、この間をぬいて図中の線（画面の真ん中の線のこと）より少し下側に合わせる。
　ここは慣れるまで少々怖いかもしれぬが、きちんと自機1機分は余裕で抜けられる程度の間はあいている。安心してパターンを実行してほしい。
　なお、特に注意はないのだが、パターンがずれて、たまにザブⒼが出現しない事がある。これは、パターンが遅れた時に起こり易い様だ。
　この様な時は、ザブⒽのみを目安とし、奴のすぐ右側を下へ向かって移動するという感じでやれば良い。
　図―2の⑦／ザブⒾが下から上に垂直にくるので、あなたはこころもち斜めに移動して、ザブⒾが自機の真後ろを通過する様に合わせて待つ。
　図―2の⑧／⑦と同様、さらに少々斜めに移動して待つ。
　図―2の⑨／⑧で、ザブⒿが通過したら、すかさずα地点にひっつけ。
　以上で、ちょうど1ループした事になります。（図―1のα地点と同じ状態。）

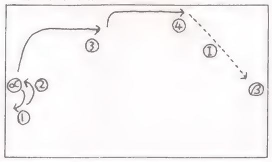
2ループ目に突入

　2ループ目は、当然ザブの発生率は上がっていますので、1ループ目とは少々異なります。
　まず図―1の①、②に対応するのが2ループ目にはありません。
　図―3の⑩／ザブⓀが㋭の動きをした時―→図―1の③でザブⒸが㋑の動きをした時と同じ。
　ザブⓀが㋬の動きをした時―→図―1の③でザブⒸが㋺の動きをした時とは違い、ザブの発生率は高いし、パターンが違うといってひるみ、まごまごしていると増々ザブがつけ上がり、どうしようもなくなるゾ。
　要するに、パターンが遅れている時に、この様になるので、調整の意味も込めて、一気に図―3の⑪地点まで進みます。
　図―3の⑩／図―1の③と同じ。ザブⓀが㋭の動きをし

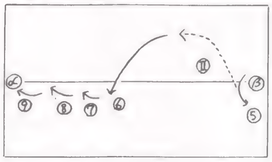


〈自機の動き〉

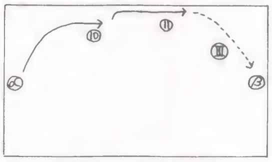
図—1(1ループ前半)



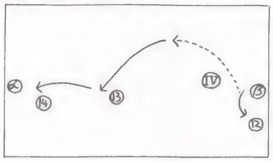
図—2(1ループ後半)



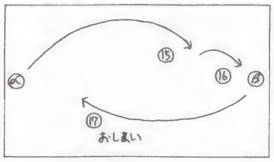
図—3(2ループ前半)



図—4(2ループ後半)

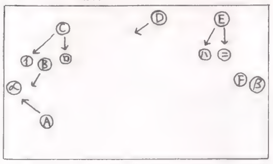


図—5(3ループ目)

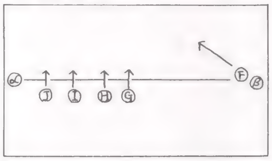


〈ザブ発生とその動き〉

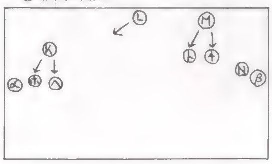
図—6(1ループ前半)



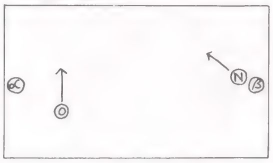
図—7(1ループ後半)



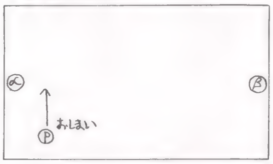
図—8(2ループ前半)



図—9(2ループ後半)



図—10(3ループ目だよ)



た時にのみ使用する。

図—3の⑪／図—1の④と同じ。

図—3のⅢ／図—1のⅠと同じ。

図—4の⑫／図—2の⑤と同じ。

図—4のⅣ／図—3のⅡと同じ。

図—4の⑬／このあたりまでくると、終りも近いし発生率もなくなっている。もうひと踏ん張りだ。

発生率が甘いので、図—2の⑥〜⑧に対応するザブがこれといってない様だが、一応垂直方向に動いているザブがあるはずなので、それをザブ⓪として、図—4の⑭の様な動きをするのだ。

もし見あたらなくとも、一時停止して、様子をうかがう様に！

特に、次はⓐ地点にひっつくので、そのあたりの状況をきちんとつかめる位の余裕が持てるようになれば、クリアは目前だ。

図—4の⑭／図—2の⑨と同じ。

これで図—4のⓐ地点到着時点で、2ループ目はクリアされたゾ。

3ループ目は…

3ループ目はほとんどザブは発生しない。別にⓐ地点にひっついた後、そのまま画面の左側だけでよけるのもかまわないけど、ここは一発安全策という事で、

図—5の⑮／前述の通り、安全策という事で、図—4の⑭でⓐ地点にひっついたら、すぐに切り返して右側に進む。

それなりに進んで構わぬが、図—1のⅠの点線※の事をきちんと守る様に(この際、点線の文中の「ザブⒺの動きを」のかわりに「まわりのザブの状況を」を入れて読んで欲しい)。

図—5の⑯／まわりの状況を確認したら、β地点にひっつく。

この時点で、下からビッグコアが出現するはずだ。

図—5の⑰／さあ、いよいよラスト。

β地点にひっつきぱなしだと、当然ビックコアに潰されるので、ビックコアが画面中央まで昇り、後ろにさがる時に、あなたはその下を通って画面左約4分の1の所に行って、ビックコアと闘うのだ！

しかし、これでおしまい、といって読むのをやめないで欲しい。次の注意まできちんと読んでもらいたい。

「なぜ、わざわざ、ビックコアの下を通るのか?」と思う方もあると思う。しかも、その後は「画面左4分の1」など、めんどくさい表現までしている。

これは、実はたった1つのザブ(ザブⓅ)の為に書かれたのだ。

筆者がよく見かけるのだが、せっかくよけきっても、このザブⓅにやられて、泣きを見ている人がかなりいる訳だ。

んで、せっかくここまでよけ切ったのに、詰めで、こんななさけないミスはできるだけして欲しくないからなのだ。私もよくこいつにやられたものです。

という訳で、最後のザブⓅには特に注意を払って下さい。

ちなみに、こいつは大変にしつこい事があり、下から上に消えたと思ったら、ちょっとX座標をずらして再び下から来る、なんつー事もありますヨ。出る出ないはともかく、気を付ける様に。

最後に——

少々長くなりましたが、これでとりあえず私のよけまくりのパターンの紹介は終了です。

わかりにくいかも知れませんが、この様な原稿を書くのは初めてなので、それなりにがんばってみたつもりです。あきれずに目を通して下さい。

なお、最後になりましたが、このパターンを作るきっかけを与えてくれたH・佐々木氏、「2秒前の自機を狙う」と教えてくれたZEUS氏、パターン完成度をあげる元となった博多の内田氏、BABA氏、そして他の仲間達に誌上を借りて感謝の言葉を述べさせてもらいます。

ピンボールコーナー

ファイヤー

先月号から復活したこのコーナー。予想どうりと言おうか、批判の嵐！ しかし私の目の黒いうちは読者が1人になっても生き残ってやるぞ。唯一の味方、岩根永大さん、ガンバリますよ。

C・C III ●●●

設定について一言

今回登場のピンボールは、ウイリアムズのファイヤー。マシンの説明の前にピンボールの設定について触れてみるとしよう。

普通ビデオゲームには難易度があって、ゲームの難しさを総合的に調整できるようになっているが（ノーマルとかハードというように）、ピンボールにも設定という名で難易度を細かく調整するシステムがあるんだ。（まあ難易度も設定の一つなのだが…）

例えば、あるターゲットに4回当てればエキストラボールが取れる所を5回当てなければ取れないようにしたり、スペシャルを取れば1クレジットもらえるところを得点が入るようにしたりする事が出来るんだ。

それが各フィーチャーごとに数段階あり、各設定によって総合的な難しさを決めるようになっているから、難易度の数は数十にもなる。

ビデオゲームの場合、多くても6～9ぐらいなので、その多さがわかるだろう。

さらに、ピンボールには台の角度も入るので、難易度は無限といっていいだろう。

このコーナーで取り上げているピンボールは、原則的に工場出荷時設定という標準的な設定でフィーチャーの説明をしているのでここに書いてある事とあまりにも違っていたら（難しい方にね）店の人に言って修正してもらおう。

特に、台の傾きは統一性があまり無いので、異常に傾いている所があるかもしれないので、注意してみてもらいたい。左右に傾いているのは問題外だぞ。怒り爆発させてほしい。


中央上部のベルに注目！ 本当に鳴るんだ。

火事だ 火事だ 火事だ！

はい、お待たせのマシン紹介といくぞ。

今回のファイヤー、中世ヨーロッパの消防士となったプレイヤーが、大火災の街を駆け巡り、消火活動、人助けをする忙しいピンボールだぞ。

もたもたしていると火がどんどん燃え広がってしまう。街を救えるかどうかは、君の腕次第だ。

消化活動開始せよ！

うーん、すでにパターンになりつつあるが、フィーチャーの説明をしよう。

まずシューターショットで点が入るという、ブラックベルトやピンボットでも使っていたフィーチャーがあるんだ。

ファイヤーのやつは、ブラックベルトに似ていて、10万点～0点までの点数が入るようになっている。一番強く打った時（一番奥に当たった時）は、1000点しか入らないぞ。

ボールがフィールド上に出ると、フリッパーの間にある消火栓が出ているが、これは時間が来ると引っ込んでしまうんだ。時間は消火栓のすぐ上の赤いタイマーが点滅して知らせてくれる。

消火栓を出すには、3つの方法がある。まず左右のスロープの下にある、奥でつながっているレーンを1周させる。

次の方法は中央奥のターンレーンを通す。もう1つは左右の黄色のスロープの上にあるターゲットに当てる。この3方法のどれかをすればいい訳だ。

中央やや上にある10×7×のランプは、マルチ中の倍率で、火が燃え広がる度に1つづつ下がっていくぞ。マルチボールにする時は10倍を維持するようにしよう。

ではマルチボールにする方法だ。中央左右にあるビルの横についている炎のターゲットを一組消すと、上部左右端にある透明な上下するスロープの一方が下がり、ＴＲＡＰ


一番最初に一番緊張する？ 程よい力で打ち出せば10万点!?


カラーでお見せ出来ないのが、大変残念。すばらしい量感だよ。▶

W／Lのランプが点滅する。
この時スロープの上にボールを上げれば、そのボールはビルの中にホールドされるんだ。また、スロープが下っていない方のレーンから奥を1周させる事は、通常どうり出来るように、ボールが出て来るとスロープが上がるようになっているぞ。
ボールを2つホールドして3つ目のボールを打ち出せばマルチの準備は完了だ。
ボールがホールドされている状態はフリッパーの上の、WEST SIDEとEAST SIDEのランプで知る事が出来、点灯していれば、ホールドされているということだ。
3つ目のボールを打ち出すと、上部中央にある大きなビルの入口（黒い、西部劇に出てくる酒場のドアみたいなやつ）に、はしごがかかって、入れるようになる。
そこに3つ目のボールを入れればマルチ開始だ。
おっと、ハシゴを登る前にスロープの下のレーンを通すと、レスキューショットの50,000点が灯くぞ。（レーンのLIGHTS RESCUが点灯しているのだ。）
マルチになったら、狙いはジャックポットただ1つだ。
ジャックポットの取り方はマルチ中にすべての炎を消せばいい。上部中央の6つ、中央左右の6つ、上下するスロープの下のレーンの2つの計14を消すのだ。
成功すれば100万点のジャックポットボーナスが入るぞ。
ジャックポットを取る時、注意しなければならないのは炎のターゲットが、時間で復活するということだ。一定時間内に、14のターゲットを消さなければならない。
君は、100万点取る事が出来るか!? 気合で勝負だ!!

逃げ遅れた人々を助け出せ

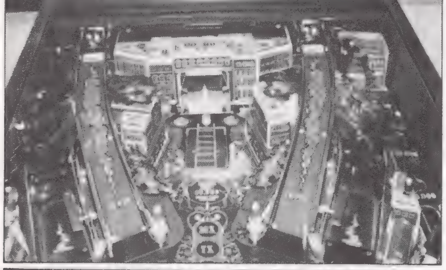
次にエキストラボールの取り方といくぞ。
左右上にある黄色の急なスロープにある、母親と赤ん坊のターゲット。このターゲットに左右合計で、4回当てれば（少なくとも両方に1回は当てる）、スロープの下のエキストラボールのランプが点灯するんだ。ランプが灯いている方のターゲットに当てれば、母親と子供を助け出したことになり、エキストラボールが与えられる。ランプは、フリッパーの上のバンパーに当てれば左右に動くぞ。
さあ、急いでいくぞー。
ボーナス倍率の上げ方だ。中央上にあるターンするレーンのADV・Xが点灯している時に、灯いている方からターンさせれば、2倍、3倍となって、最後はなんと10倍だ。しかもスペシャルも灯くぞ。スペシャルを取ればもちろん1クレジット追加だ。スペシャルのランプも、バンパーで左右に動く。うまく使って確実に取るようにしよう。
また、ファイヤーでもフリッパーボタンを押し続けるとステータスレポートの表示をしてくれる機能があるぞ。

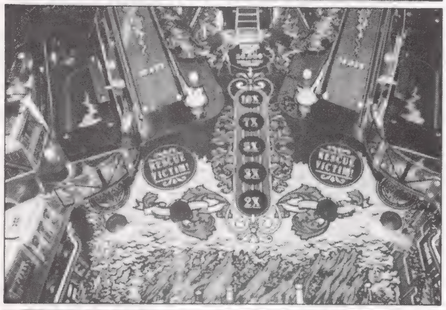
君は消防士になれるか

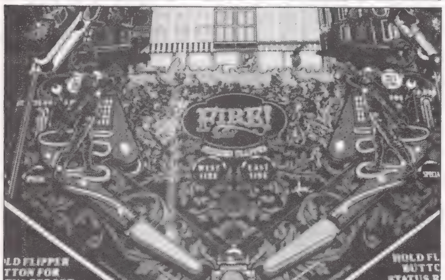
先月号のF—14もそうだが、このファイヤーも雰囲気が実にそれらしくていいんだ。
いかにも火消しという感じが伝わって来るんだ。バックの音楽や音声合成の出来も良く、やる気をそそられる。
台の上のベルも、要所々々で鳴って、いい味出してくれるぞ。
さあ、炎の街を救い、君は真のファイヤーマンになれるか、チャレンジしてもらいたい。

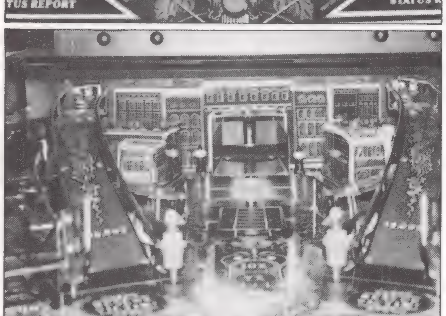
読者だけがたよりです

どうもこのコーナーは、盛り上がりに欠けているようだなー。アンケートでもつまらないコーナーに書かれるし…。
よし、読者からの希望や質問、その他ピンボールに関係ある事ならなんでもけっこう、ゲーメスト編集部ピンボールコーナーまで、ビシバシハガキを出してほしい。(いったい何人ぐらいの人が見ているのかも知りたいので。)
全国○○人のピンボールファンのみなさま、ご協力をお願いします。


このゲームの舞台の「街」の全体だ。


下の方には猛火に包まれている家。上の方には消防士のおじさんが…。


左右のアウトレーンには、消防士がラッパを吹いている!


超立体写真! いかに立体的に作られているかがおわかりかな?

麻雀好き集まれ！

いま、ファミコン麻雀がおもしろい

あの東大卒のプロ雀師井出洋介名人の麻雀が今ここに!!

井出洋介名人の実戦麻雀

（カプコン）

ゲームセンターにはいろんな種類の麻雀ゲームがあるよね。でも、はっきりいって難易度がメチャクチャなものがほとんどじゃない？　いきなり天和や地和をやられることも度々。少しリードすると後から鬼のような逆転攻撃が！

そんなサギ麻雀にやられっぱなしの君には、これ。あのカプコンから発売のファミコンカセット「井手洋介名人の実戦麻雀」だ！

ゲームは3モードあり、それぞれ「実戦麻雀」「名人リーグ戦」「実戦問題」とわかれている。

実戦麻雀では自分の好みのルール（食い断、フリテンリーチなど）の設定ができるし、名人リーグ戦ではプロ雀師と実際に対戦、さらには初心者のために実戦問題では次の一手、待ち牌あて、点数計算といった200種以上もの問題でトレーニングできてしまうという、1粒で2度も3度もおいしいことうけあい。

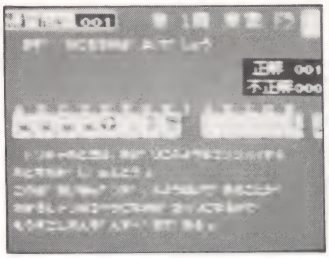
さらにさらに！　BGMの選択（中国の音楽、邦楽、琴の調べなど）機能もついているゾ。知的な麻雀は自分の好きな音楽で…なんておシャレだね!?　このBGMの選択や捨て牌選択のために使われる特製コントローラーも、限りなくアーケード判のものに近くなってるゾ。

実際にカセットで練習をつんだら、次は段位認定問題に挑戦だ。ゲーム解説書にのっている段位認定問題を解けば、井手名人が君の実力を診断し、優勝者には段位認定証がおくられるゾ。君も有段者になれる…かもね!?

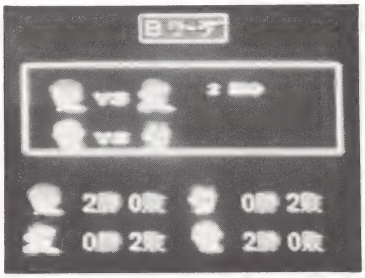
麻雀はとーっても奥の深い遊びであり、決して人から後ろ指をさされるようなものじゃない。そのへんはビデオゲームも同じだね。知的な遊びが大好きなゲーメスト諸君にも、ぜひとも麻雀のおもしろさをわかってもらいたいな。

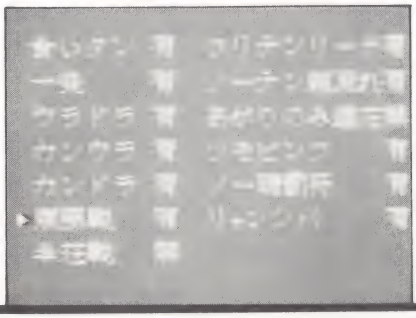
そんな気持ちから、ファミコンを持っている諸君には一度遊んでもらいたいと思うのです。このソフトで。おもしろさは私が保証するゾ。

（勝ち組　御旅屋）



練習問題は数も豊富でバッチシ。


彼らは一体何者…？


こまかいルールもこれでバッチシ。

©カプコン
©IREM CORP

お父さんにもおしえてあげよう

麻雀家族

（ディスク・ソフト　アイレム）

このたびアイレムから発売されるのが、この「麻雀家族」です。業務用の苛酷な麻雀ゲームとは違い、ファミコンらしい親切な設計になってますね。

さてさて、何が親切かっていうと、プレイヤーの腕に合わせて、4つのモードが選択できるのがポイント。

まずは初心者向けモード、「麻雀先生」いちから教えてくれる。だれでも入門、卒業カンタン。これから麻雀を始めようかな、という人にはピッタシ。これならお母さんでもバッチシ。

雀士の夢、それはなんといっても役満。その夢をかなえてくれるのが「一発麻雀」。これならストレス解消にバッチシ。

もちろん、オーソドックスな麻雀も楽しめるゾ。それが「東南麻雀」おやすみ前に、お風呂上がりにどうぞ。これなら誰でもバッチシ。

最後は、こいつを倒せば免許皆伝物の「上級麻雀」。もちろん時間制限はあるし、配パイされた、そのままの状態でうたなければならないという、シビアなもの。実践麻雀をファミコンで楽しみたいお父さんもこれでバッチシ。

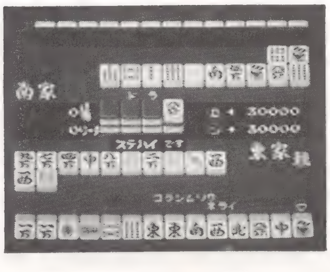
すごいゾ、これなら誰でも楽しめるゾ！　が、この「麻雀家族」って訳。わかってくれたかな。

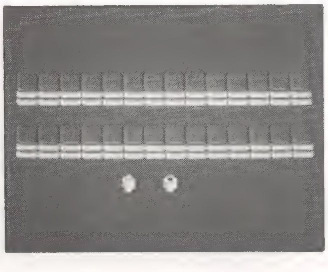
とにかく麻雀は誰でも楽しめるゲームです。たまには、アーケードゲームを離れてファミコンもいいかもね。

（負け組　GOD）



東南麻雀／え、そいつは…。


麻雀先生／おーっと、これは！


親ぎめ／サイコロで親をきめます。

めざせハイスコア!!

一度クリアしたらもういいではないか、と友は言う。しかしそれは違うのだ。クリアしても何度でも闘わずにはおれないのが、本当の自分のゲームなのだ。

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	9,997,180	FZR	エキストラバージョン RANK B ゾーンW
2	ダライアス	10,245,180	BROS-KEI	エキストラバージョン RANK B ゾーンV
3	1943	2,820,140	カーム	全面クリア(ノーマル)
4	R-タイプ	305,000	PST	6面途中(ノーマル)
5	ドラゴンスピリット	276,310	SDI	7面途中(ノーマル)
6	ウエック・ル・マン24	LAP598.8	ALL	ノーマル
7	ダブルドラゴン	558,020	ET	2PのIP側のスコア全面クリア
8	コンバットスクール	271,750	おやじ	イージー全面クリア
9	プランプポップ	423,570	TAM	ノーマル(7—4)
10	イグジーザス	947,870	BROS-KEI	ノーマル

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,975,300	小山内義美	IPステージ16
2	ダブルドラゴン	999,990	ZBB	IP全面クリア
3	SDI	153,680	TAK	IPステージ8 設定3キ
4	バレット	633,550	アセチ軍団MAS	IP1周クリア ステージ8
5	R-タイプ	283,700	アセチ軍団洞口	IPステージ5
6	ワンダーボーイ2 モンスターランド	224,490	KEN	IPラウンド7
7	オパオパ	113,770	KEN	IPラウンド10
8	バトランティス	108,980	MaD. Dog	IP7面
9	リベンジオブD_0H	584,670	スリーA	IP27面
10	アフターバーナー	54,000	木村輝彦	IP3面クリア

ゲームコーナー ロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	531,600	定免	8面
2	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2″54″91	川田康一	ビギナー
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	7″21″15	安藤敏哉	シニア
4	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5″26″31	まさ	ジュニア
5	ドラゴンスピリット	371,280	安藤敏哉	9面
6	忍者くん阿修羅ノ章	1,114,120	上田	16面
7	飛翔鮫	2,303,980	菊池	392エリア
8	ブレイザー	71,500	まさ	
9	1943	2,723,230	司	大和
10	ダブルドラゴン	498,610	エリ♡まさ	クリア

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	474,270	ABC	Iコイン9面
2	妖怪道中記	Iコイン輪回界	SPT-EIJIN	Iコイン天界も夢じゃない
3	沙羅曼蛇	2,784,600	NGI	Iコイン4—I
4	コンバットスクール	268,980		Iコイン
5	サイコソルジャー	175,650	TAM	Iコイン3面
6	サンダーセプターII	356,710	マダムヤンIDA	Iコイン5面
7	アテナ	9,887,400	アテナの恋人	Iコイン
8	怒号層圏	173,950	T・S	Iコイン3名
9	サイドアームズ	3,126,300		Iコイン
10	ワンダーモモ	292,700	音無響子	Iコイン4—4

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	739,400	FIRE BURST	2—4面
2	ドラゴンスピリット	917,610	FIRE BURST	クリア
3	スーパーハングオン ライドオン	43,660,180	RVF	アジア 5′07″19
4	スーパーハングオン ライドオン	39,314,200	EXP	アメリカ 7′32″56
5	ブレイザー	856,900	MSX^2	大佐
6	エイリアンシンドローム	1,917,100	悶々太郎	3—4
7	コンバットスクール	273,010	DIAS	M—SGT
8	1943	2,592,880	SURPRISE-ZAP	大和
9	リベンジオブD_0H	843,190	SURPRISE-ZAP	32面
10	ライフフォース	1,703,000	BENKY	3—6

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	720,210	T☆SHIGE	Iコインクリア
2	ブレイザー	155,660	OUTRUNNER-Y.N.	Iコイン
3	スーパーハングオン	9′45″19	AMM-つきだて	エキスパート(シットダウン)
4	スーパーハングオン	5′18″66	ハッシ生きてる?	ジュニア
5	1943	2,503,330	SVG-工藤	Iコイン
6	ダブルドラゴン	105,160	T☆SHIGE	クリア
7	飛翔鮫	12,015,830	MOAIDA-DIG	A—999, 残34
8	エクセライザー	516,100	AMM-つきだて	
9	マスタッシュボーイ	801,210	T☆SHIGE	R—19
10	ファンタジーゾーン	22,195,200	森川美穂の青春放送局	R—42

プレイシティキャロット 旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	272,420	WHIM-RINN	CAPTAIN
2	ドラゴンスピリット	719,960	TIO	Iコインクリア
3	忍者くん阿修羅ノ章		WHIM-ELPEOPLE	IコインS・31クリア
4	R-タイプ	491,200	WHIM-ARIS	R—8
5	バトランティス	329,640	WHIM-NCR	R—16
6	ライフフォース	3,445,700	WHIM-ELPEOPLE	6周目5面
7	ダブルドラゴン	999,990	WHIM-ELPEOPLE	R4クリア
8	リベンジオブD_0H		WHIM-ELPEOPLE	Iコインクリア
9	スーパーハングオン	2′57″40	WHIM-ARIS	アフリカGP
10	1943	2,806,880	WHIM-ELPEOPLE	R—16

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	784,100	赤坂まもる	2周目4面
2	1943	2,820,270	赤坂まもる	IP全クリア
3	ライフフォース	2,509,400	赤坂まもる	赤, 5周目2面
4	SDI	6,244,770	赤坂まもる	11面クリア, IP
5	ドラゴンスピリット	399,810	SHIN	エリア9
6	スーパーハングオン	9′28″82	赤坂まもる	EXPERT
7	リベンジオブD_0H	1,375,990	ARY	全クリア
8	コンバットスクール	376,310	S.O	
9	バトランティス	161,420	赤坂まもる	10面
10	1943	3,789,760	赤坂&PON	2P合計 大和

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン ディスレバー	4′37″53	AMM-中川剛	72秒設定 ゴールイン
2	アウトラン ストーンヒル	4′38″59	AMM-中川剛	72秒設定 ゴールイン
3	アウトラン デュアルウェイ	4′36″59	AMM-つきだて	72秒設定 ゴールイン
4	スーパーハングオン ビギナー	2′49″71	AMM-幕田貴宏	50秒設定 ミニライドオン
5	スーパーハングオン ジュニア	4′58″46	LAP-BMXER	50秒設定 ミニライドオン
6	スーパーハングオン シニア	6′57″99	LAP-BMXER	50秒設定 ミニライドオン
7	スーパーハングオン エキスパート	8′57″12	LAP-BMXER	50秒設定 ミニライドオン
8	ドラゴンスピリット	804,520	りょうざん3号(西)	Iコインクリア
9	ブレイザー	190,120	YOSHIDA	Iコイン
10	R-タイプ	883,500	FOX	Iコイン2—5

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	679,990	Y.K.	全面クリア
2	ダブルドラゴン	124,840	T☆SHIGE	全面クリア3人設定 3万点のみ1人
3	忍者くん阿修羅ノ章	31面全面クリア	UNI!	全面クリア
4	妖怪道中記	「天界」	Y.K.	全面クリア2コイン
5	コンバットスクール	214,990	KEY.	実戦で死亡兵卒
6	R-タイプ	219,800	FOX.	5面
7	スーパーハングオン(B)	2′59″30	EXPERT. T★S	3分を切る人は他2名
8	スーパーハングオン(T)	5′11″88	Y.K.	
9	スーパーハングオン(S)	7′33″57	Y.K.	
10	スーパーハングオン(E)	9′49″13	EXPERT. T★S	他2名ゴール

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	136,690	TSA	Iコイン
2	1943	2,972,050	MARSHAL ASH	Iコイン 全面クリア
3	忍者くん阿修羅ノ章	31面全面クリア	SUPER TOY	Iコイン ケツがいたい!
4	ドラゴンスピリット	359,390	十和工 MIA ドリモグたいちょう	
5	ミッドナイトランディング	671	POO太	全面クリア
6	ライフフォース	1,615,200	DEB	
7	ラスタンサーガ	全面クリア	DENちゃん	Iコインクリア
8	ダライアス Z	5,644,390	MARSHAL ASH	Iコインクリア
9	ダライアス X	5,900,210	MARSHAL ASH	Iコインクリア
10	ダライアス Y	5,904,510	MARSHAL ASH	Iコインクリア

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′41″21	AMM-中川剛	ノーマル ストーンヒル
2	スーパーハングオン	6′59″34	LAP-BMXER	ノーマルシニア ミニライドオン
3	スーパーハングオン	8′54″83	LAP-BMXER	ノーマルエキスパート ミニライドオン
4	ダライアス(IP)	5,147,060	AVG-MAINA(室蘭)	ノーマル旧VER クジラ3機
5	ドラゴンスピリット	734,210	MRX(苫小牧)	ノーマル 全面クリア
6	ライフフォース	2,755,600	ATL-RED(えにわ)	ノーマル 5—5(赤)
7	R-タイプ	381,600	村本誠	7面
8	ダブルドラゴン	149,900	S-ZAP(千歳)	ノーマル 全面クリア
9	バトランティス	221,200	AMM-つきだて	Iコイン13面
10	ブレイザー	80,270	AVG-B.B.(室蘭)	Iコイン

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	711,100	FPS-TOP	ステージ12
2	ダブルドラゴン	129,240	FPS-TOP	終面クリア
3	忍者くん阿修羅ノ章	2,213,740	FPS-TOP	終面クリア
4	アウト ラン	4′45″84	FPS-ESS	Bコース
5	ドラゴンスピリット	482,650	FPS-ESS	エリア9
6	銀河任侠伝	339,100	FPS-ESS	4面(入荷初日)
7	スーパーハングオン	6′57″42	FPS-M..	シニアコース(ライドオン)
8	1943	1,887,580	YURI&KEI	2P.終面クリア
9	飛翔鮫	8,304,930	MOAIDA-AKO®	AREA999+α(15—5)
10	リベンジオブD_0H	950,990	按田亨	終面クリア

ゲームブティック ジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	銀河任侠伝	615,100	M.H.	ノーマル，1コイン RD.6
2	オパオパ(1P)	186,760	島貫利光	ノーマル，1コイン RD.21
3	ワンダーボーイ2 モンスターランド	340,290	えいじあすか	ノーマル，1コイン RD.9
4	ライフフォース(赤)	4,146,600	SPREAM-DIG	ノーマル，1コイン 8—3，赤
5	R-タイプ	1,237,000	SPREAM-DIG	ノーマル，1コイン 全2周クリア
6	SDI(1P)	7,364,260	SPREAM-DIG	3機，5万エブリ イージー1P，1コイン 全面クリア
7	ドラゴンスピリット	363,310	SPREAM-DIG	ノーマル，1コイン RD.9
8	リベンジオブD_0H	2,628,240	REO(山大)	ノーマル，1コイン 全面クリア
9	1943(1P)	3,054,640	石井元(酒田)	ノーマル，1コイン 全面クリア(1P)
10	アフターバーナー	160,000	MARO(七日町)	ノーマル，3機 RD.8

8ビット

山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,166,670	HI	Rank—B：Turbo Yゾーン
2	1943	3,116,080	YAS	
3	スーパーハングオン ジュニア	10,982,710	Q.S	S—8 (ミニライドオン)
4	スーパーハングオン シニア	16,659,130	RS	S—11 (ミニライドオン)
5	スーパーハングオン エキスパート	9,363,500	A	S—7 (ミニライドオン)
6	F-14トムキャット	8,958,530	XXX	
7	ファンタジー・ゾーン	12,362,900	ヒサピー	R—19
8	飛翔鮫	11,112,340	A.K	A—999
9	リベンジオブD_0H	1,787,120	ヒサピー	R—ALL
10	エクスターミネーション	2,034,050	TOHRU	

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	555,180	WW-AXY	1コイン9面クリア
2	マーブルマッドネス	112,900	WW-BCR	1コイン 1P6面クリア
3	ローリングサンダー	659,680	WW-PRK	10面
4	サンダーセプターII	481,020	JUN	6面
5	ダブルドラゴン	96,840	WW-TOY	1コイン 1P全面クリア
6	NEW ラリーX	228,260	WW-AXY	16面
7	ブレイザー	—	WW-BRN	継続有　全面クリア
8	グロブダー	R1～R35	WW-AXY	1コイン
9	お雀子II	65	WW-AXY	
10				

ダイエーDLL郡山店 ☆＝11

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2′48″00	SPREAM-SOL	ビギナー
2	スーパーハングオン	4′53″64	SPREAM-SOL	ジュニア
3	スーパーハングオン	6′48″93	SPREAM-SOL	シニア
4	スーパーハングオン	9′01″96	SPREAM-SOL	エキスパート
5	コンバットスクール	380,180	拝天狗	実戦クリア，イージー
6	SDI(1P)	71,201,380	SPREAM-BOMB	全面パーフェクト 5万エブリ
7	SDI(2P)	63,814,880	SPREAM-BOMB&SOL	全面パーフェクト，1ミス
8	R-タイプ	1,505,000	SPREAM-DIG	全面クリア，3機
9	ドラゴンスピリット	1,099,880	SPREAM-K.W	最終面クリア1コイン
10	ブレイザー	315,940	SPREAM-FKS	1コイン，3機

ゲームランド小山 ☆＝1

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン アフリカ	タイム2′50″11	なおす⇒おだいじに 竜ちゃんR.H	ミニライドオンタイプ 55秒EASY
2	スーパーハングオン アジア	タイム5′03″52	なおす⇒おだいじに RCF-YAS	ミニライドオンタイプ 55秒EASY
3	スーパーハングオン アメリカ	タイム7′11″43	(小山高) 鈴木仁氏	ミニライドオンタイプ 55秒EASY
4	スーパーハングオン ヨーロッパ	タイム9′27″02	CPU	ミニライドオンタイプ 55秒EASY
5	エイリアンシンドローム(1P)	10,000,000+α	①KAP-ヨコティエ ②TERRA	R99+α ノーマル各(①残2 ②残1)
6	オパオパ(1P)	174,830	ロリコン-神山直人	ノーマル　R21
7	バレット(1P)	1,722,000	KAP-ラボアジエ	EASY　120万まで 3—4　ノーミス
8	ドラゴンスピリット	1,016,010	KAP-ヨコティエ	1コインクリア 5機　ノーマル
9	ワンダーボーイ(ハイスコア) モンスターランド	1,985,300	RCF-めすろん	1コインクリア ノーマル 永パ未使用
10	ワンダーボーイ(クリア)	1コイン全面クリア	Y.T./ 田真多直樹	11面に永パあり！点は無意味!!

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン (ビギナー)	2′51″09	SPREAM-SOL	ミニライドオン イージー
2	スーパーハングオン (ジュニア)	5′05″19	SPREAM-SOL	ミニライドオン イージー
3	スーパーハングオン (シニア)	6′56″20	SPREAM-SOL	ミニライドオン イージー
4	スーパーハングオン (エキスパート)	9′08″60	SPREAM-SOL	ミニライドオン イージー
5	R-タイプ	1,295,700	SPREAM-K.W	2周目クリア ノーマル
6	バレット	1,439,750	古川スパイマン-AFS	2—5 ノーマル
7	ドラゴンスピリット	1,086,070	VIEGLE-POP	全面クリア ノーマル
8	リベンジオブD_0H	1,993,010	NATURAL-あらほ	全面クリア ノーマル
9	1943	2,938,670	SPREAM-K.S	クリア　モビちゃん1回　ノーマル
10	ワンダーボーイ2 モンスターランド	270,410	SPREAM-P.V	1コイン ノーマル

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ライフフォース	2,164,300	SPREAM-K.D.D	4—5 赤プレイヤー
2	R-タイプ	843,600	SPREAM-I.Z	2—4
3	スーパーハングオン (シニア)	7′16″05	SPREAM-K.W	タイム優先敵車ハード ミニライドオン
4	スーパーハングオン (エキスパート)	9′38″66	SPREAM-K.W	BGM　ハードロード
5	1943	2,977,520	SPREAM-P.V	最終面1P
6	沙羅曼蛇	7,408,500	SPREAM-I.Z	11—2
7	ワンダーボーイ2 モンスターランド	288,530	SPREAM-P.V	子持ちゴリラまで
8	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	SPREAM-Y.U	1コイン
9	コンバットスクール	254,350	SPREAM-P.V	8面
10	ダライアス	609,300	B.J	

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4′46″96	まるじ	Aコース
2	アウトラン	4′40″46	まるじ	Bコース
3	アウトラン	4′41″81	まるじ	Cコース
4	アウトラン	4′41″65	すぅーぷりーむう AHA	Dコース
5	アウトラン	4′44″34	IZ(SFC)	Eコース
6	ドラゴンスピリット	350,930	BBR(Mars)	4機設定
7	ダブルドラゴン	144,820	MGC	4機設定
8	妖怪道中記	天界	すぅーぷりーむう KIM	2コインクリア
9	SDI	6,173,450	SPREAM-K.W	4機設定 1コイン 11面クリア
10	バレット	342,500	G. as C.	4機設定

ゲームセンタータイリョウ ☆＝1

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	1943(1P)	2,742,710	TKS	最終面 大和
2	ダブルドラゴン(1P)	137,590	M・G・C(SVC)	最終面クリア
3	ドラゴンスピリット	321,360	M・G・C(SVC)	8面
4	沙羅曼蛇	3,179,400	S・C・M(SVC)	5周目の1面
5	ラスタンサーガ	392,200	KSC	3面
6	ファンタジーゾーン	12,080,820	POW(SVC)	4周目3面
7	妖怪道中記	人間界クリア	PSI	2コイン
8	1943(2P)	3,754,910	S・C・M&M・G・C(SVC)	最終面クリア
9	ダブルドラゴン(2P)	109,810	POW&Y.S	
10	スーパーバブルボブル(2P)	7,571,880	KIP&POW (SVC)	100面クリア

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆＝9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,072,800	青木和己	1コイン全面クリア
2	SDI(1P)	10,397,990	SPREAM-BOMB	1コイン全面クリア 3機ノーエブリ設定
3	SDI(2P)	TOTAL 14,147,540	SPREAM-BOMB&SOL	各1コインオール パーフェクトクリア
4	ドラゴンスピリット	643,390	SPREAM-SUZ	1コイン全面クリア
5	オパオパ(1P)	101,090	ZUN	1コインRD.13
6	ダブルドラゴン(1P)	655,060	URYYYYY!	1コイン全面クリア
7	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9′00″63	SPREAM-SHOT	エキスパート
8	スーパーハングオン (ミニライドオン)	2′49″23	SPREAM-SOL	ビギナー
9	1943(1P)	2,938,200	SPREAM-SUZ	1コイン全面クリア
10	アフターバーナー	38,000	佃煮司	STAGE3

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	3,353,100	IDA3	5周6面
2	リベンジオブD_0H	700,680	ESP-KK	29面
3	飛翔鮫	1,608,380	ESP-KK	183エリア
4	グラディウス	1,051,300	IDA3	3周4面
5	スペースハリアー	32,125,870	OPA-OPA	ALL
6	1943	2,525,300	IDA3	大和1P
7	1942	10,138,770	SPA出羽	ALL
8	ハングオン	36,044,940	SPA出羽	ALL
9	ポールポジションII	221″65	SPA出羽	TESTコース
10	沙羅曼蛇 2人同時	1,939,900	SPA出羽，IDA3	3周5面

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	1,223,550	VIEGLE-Z.K	全面クリア
2	ブレイザー	294,300	VIEGLE-㊟	
3	ライフフォース	3,048,900	YAMA	6—3　1P側
4	コンバットスクール	274,690	VIEGLE-KAY	実戦(曹長)
5	1943(1P)	2,628,870	JORI	16面
6	R-タイプ	841,200	JORI	2—4
7	バトランティス	489,840	ARA	24面
8	ダブルドラゴン(1P)	101,690	JORI	全面クリア
9	スーパーハングオン	2′58″72	VIEGLE-KEI	ビギナー・シットダウン
10	アレックスキッド(1P)	64,900	VIEGLE-志賀真理子♡	2面

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンバットスクール	242,590	CAT	
2	アウトラン	5′01″34	RIMI	デュアルウェイ
3	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	TORI	1コインオールクリア
4	リベンジオブD_0H	1,076,010	K船木	
5	ダブルドラゴン	108,320	TORI	1P1コイン オールクリア
6	1943	2,298,520	山福ベー	
7	ウエック・ル・マン24 スピンタイプ	546,320	KEI	TIME607′8
8	沙羅曼蛇	3,158,500	YAMA	
9	エクスターミネーション	3,691,020	JORI	オールクリア
10	エイリアンシンドローム	1,819,200	JORI	オールクリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-タイプ	654,600	Spream-SFC-熊谷名人	8面
2	ドラゴンスピリット	364,800	BBR(Mars)	エクステンド8万，18万 魔宮
3	1943(1P)	3,037,210	SFC-若山二段	ALL モビちゃん2回 トンボなし
4	1943(2P)	3,863,750	PASS II & NL-ZMILF	ALLクリア
5	リベンジオブD_0H	1,818,330	NL-あらほ	残機2 クリア
6	ダブルドラゴン(1P)	123,920	RYUZI (Mars)	ALLクリア
7	忍者くん阿修羅ノ章	SCENE31クリア	NL-ゆう，おばちゃん，SPREAM-YU	ハードランク クリア者3名
8	魔境戦士(1P)	331,550	NL-おばちゃん	5面
9	バブルボブル(1P)	9,999,990	SPREAM-AHA	パスワードなし ZAP4回
10	エイリアンシンドローム(1P)	1,649,600	NL-おみ	3—4 4人設定

プレイシティキャロット仙台店 ☆＝7

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ブレイザー	324,880	VIEGLE-To-y	CAPTAIN
2	ミッドナイトランディング	711	MVX	ALL
3	バトランティス	443,640	T.Y,	22面
4	ドラゴンスピリット	1,526,670	SPREAM-K.W	全面クリア
5	R-タイプ	821,300	SPREAM-P.V	2—6
6	1943(1P)	2,876,150	SPREAM-K.S	全面クリア
7	リベンジオブD_0H	2,866,620	NATURAL-あらほ	ALL
8	SDI(1P)	9,803,780	SPREAM-SOL	全面クリア 3機，エブリ無し
9	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9′14″33	SPREAM-SHOT	エキスパート
10	ライフフォース	5,868,000	SPREAM-K.W	11—5　赤

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

~~No.1~~	~~No.2~~
~~No.3~~	~~No.4~~
~~No.5~~	No.6
No.7	No.8
No.9	No.10
No.11	No.12

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No.1（'86　5月号）~~
~~No.2（'86　7月号）~~
~~No.3（'86　9月号）~~
~~No.4（'86　11月号）~~
~~No.5（'87　1月号）~~
~~No.6（'87　3月号）~~
No.7（'87　4月号）
No.8（'87　5月号）
No.9（'87　6月号）
No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.12（'87　9月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

═══の号は売切れです。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

（ふりがな） お名前	年齢　（　　）才 性別　（男・女）
ご住所〒□□□-□□　電話（　　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　　）	

キリトリ線



No.8（'87　5月号）



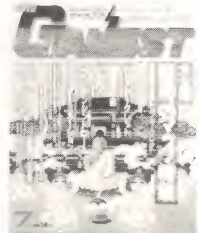
No.7（'87　4月号）



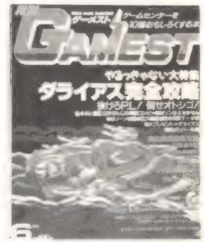
No.6（'87　3月号）



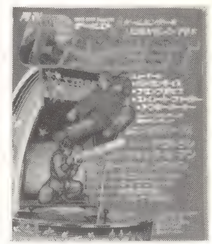
No.11（'87　8月号）



No.10（'87　7月号）



No.9（87　6月号）


No.12（'87　9月号）

君こそゲーメスト！

R-タイプ（全面クリア・3機設定）

1,505,000	SPREAM-DIG	DLL郡山（福島）

1943（16面クリア）

1P	3,356,480	AF-プロジェクトA子	びでおいんSAKA（埼玉）
2P	4,380,510	CRS•RAN-AF-プロジェクトA子	メリーポピンズ（埼玉）

ミッドナイトランディング

781	とおるくん	WE'LL TALK TAITO高崎（群馬）

ライフフォース（赤プレイヤー・1000万点＋α）

HTL-謎のボケ浪人㊫ HTL-AE-SPY	PC巣鴨（東京）
BROS-今枝だ，GMC-ZEUS GMC-HTL-SCR	イエローハット（愛知）
大森	PC甲府中央（山梨）
LUCKY7½ TM NOW WIN!	がらんがらん（長野）
BROS-今枝だ！	岐阜遊園ゲームコーナー（愛知）
ILG-K.M	個人申請（神奈川）

ライフフォース（青プレイヤー・8周目3面）

4,204,500	HTL-久保恵美子	PC巣鴨（東京）

スーパーハングオン（シットダウンタイプ）

アフリカ（ビギナー）	2'55"56	古志	ビデオゾーン50（鳥取）
アジア（ジュニア）	5'14"34	PON	ゲームインカナザワ（石川）
アメリカ（シニア）	6'54"95	MGF東寿生	神宮前キャロットハウス（宮崎）
ヨーロッパ（エキスパート）	9'26"35		

スーパーハングオン（ミニライドオンタイプ）

アフリカ（ビギナー）	2'48"00	SPREAM-SOL	DLL郡山（福島）
アジア（ジュニア）	4'52"21	TM（EXR）	イエローハット（愛知）
アメリカ（シニア）	6'48"93	SPREAM-SOL	DLL郡山（福島）
ヨーロッパ（エキスパート）	8'54"83	LAP-BMXER	コミュニティスペースNTK（北海道）

スーパーハングオン（ライドオンタイプ）

アフリカ（ビギナー）	前々回の記録が更新されていないためなし		
アジア（ジュニア）	4'39"60	YZR	ハイテクセガ万代（新潟）
アメリカ（シニア）	6'37"27	ROI	ゲームインプラザオリンピアン（福岡）
ヨーロッパ（エキスパート）	8'38"77	S.D.T.	

ドラゴンスピリット（全面クリア）

1,526,670	SPREAM-K.W	プレイシティキャロット仙台（宮城）

SDI（EVERYなし・3機設定）

1P	10,397,990	SPREAM-BOMB	ハイテクゾーンセガ山形（山形）
2P	15,137,980	CHAT-KIM&CHAT-CG-COM	サンペデックナムコランド（千葉）

SDI（EVERY 5万）

1P	71,201,380	SPREAM-BOMB	DLL郡山（福島）

ワンダーボーイモンスターランド（全面クリア）

全国11店・個人申請6人の皆様

ブレイザー（1コイン・全面クリア）

CGP-龍飛	ナムコゲームスポット（千葉）	FANCY-KETOSE	PC巣鴨（東京）
あんただれ？	プレイシャトー（神奈川）	KAO-田畠恒保教頭	個人申請（石川）
H.K Special	個人申請（長崎）		

銀河任侠伝（全面クリア者）

全国10店・個人申請1人の皆様

いきなりですが、前回の集計でミスがあったので訂正させていただきます。

コンバットスクールで、PC巣鴨店の点数よりPC豊橋店のほうが上まわっていました。この場をかりておわびいたします。

そこで今回の講評とまいりましょう。

スーパーハングオンですが、今回はとりあえず全タイプの記録を掲載しました。次回からは、更新された記録のみ掲載します。

ドラゴンスピリットとRタイプは、全面クリアの上での点数勝負。ドラスピのほうはほぼ限界でしょうが、R-タイプのほうはもっと出せるそうです。ちなみにR-タイプの1位と2位の差は、たったの1600点差でした。

ライフフォースは、青と赤プレイヤーに分けました。1千万点の人たちごくろうさま。次回は青プレイヤーで挑戦してください。

モンスターランドと銀河任侠伝とブレイザーは、しょうもない点数稼ぎがあるので全面クリアで統一しました。この3機種は、今月の開放台といったところでしょう。

今回は、アフターバーナーを集計しませんでしたが、面数優先（もちろん1コイン）とします。でも1コイン全面クリアなんか不可能という話が…。（悠理）

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	613,100	ケロヨン-KIM	2周目2面
2	ドラゴンスピリット	506,510	TIS	クリア残機1
3	スーパーハングオン（ビギナー）	3'07"50	松本佳之	シットダウン50秒イージー
4	スーパーハングオン（ジュニア）	5'25"63	松本佳之	50秒イージー
5	飛翔鮫	10,000,000＋α	TIS	999エリア
6	マーブルマッドネス	183,760	DON	クリア
7	1943	2,391,150	WIZARO WIN	IP
8	コンバットスクール	237,170	FIN	CPL
9	XXミッション	754,300	FIN	ノーマル
10	バトランティス	204,520	FANTASY-Hi	RII

WE'LL TALK TAITO高崎店

群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	781	とおるくん	全面クリア
2	R-タイプ	436,000	SPYBOY-NOA	
3	ドラゴンスピリット	1,266,540	KEN	全面クリア
4	1943（IP）	2,718,190	PPK	1コイン 全面クリア
5	イグジーザス	982,490	ぞえち	2周目4面
6	キックアンドラン（IP）	33	だっくんぽっぷ	全面クリア（ワールドチャンピオン）
7	ダブルドラゴン	101,700	PPK	1コイン 全面クリア
8	コンバット・スクール	109,850	SON	7面
9	ダライアス（Zゾーン）	11,490,020	ぞえち	ノーマル エキストラバージョン
10	スーパーハングオン	2'56"98	HFPと常連まつけん印	ビギナー

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'54"96	YOGURT&KEI	Bコース EASY
2	アウトラン	5'00"93	YOGURT&KEI	Cコース EASY
3	アウトラン	4'50"59	YOGURT&KEI	Dコース EASY
4	スーパーハングオン ミニライドオン	3'02"68	田村	ノーマル
5	スーパーハングオン ミニライドオン	5'18"81	高畠	ノーマル
6	1943	2,477,960	藤生	ノーマル，IP
7	飛翔鮫	780,700	浦野	ランクC 3機
8	リベンジオブDoH	637,720	今井義則	ランクB ノーマル
9	エイリアンシンドローム	2,076,800	原	ノーマル，IP
10	コンバットホーク	933,500	梅沢	ノーマル

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	822,510	ぽん酢Yoshikaz	全面クリア
2	1943	3,169,540	AFプロジェクトA子	IP
3	リベンジオブDoH	1,723,810	大学生	
4	ダライアス	6,573,520	AFプロジェクトA子	
5	ダブルドラゴン	261,750	MOM	
6	イグジーザス	860,740	ヘビ	
7	ラスタンサーガ	1,417,300	Y.M	
8	飛翔鮫	10,000,000	PJS	
9	エクスターミネーション	10,000,000	プロジェクト雲子	
10	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	CMO-PUU	

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	1,450,800	CRS•AOI美琴	全2周クリア 1コイン
2	R-タイプ	1,151,900	CRS•AOI美琴	全2周クリア 1コインハード設定
3	ダブルドラゴン	177,560	MOM	全ミッションクリア 1コイン
4	1943（IP）	3,159,840	CRS•RAN薫	大和クリア，モビ1 トンボ0•1コイン
5	1943（2P）	4,380,510	CRS・RAN-AF•A子	大和クリア，モビ2 トンボ0・1コイン
6	ドラゴンスピリット	1,042,970	AF・プロジェクトA子	エリア9クリア，1コイン
7	リベンジオブDoH	1,821,620	CRS•APA	ALL・1コイン
8	妖怪道中記	天界	CRS•AOI美琴	1コイン
9	魔境戦士	1,011,700	CRS•RAN薫	全ステージクリア 1コイン
10	パニックロード	3,331,700	CRS•APA	ラウンド33・1コイン

ハイテクノーベル神保町店 ☆＝1

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	1,289,100	TCKの名付親―CHA	2―8クリア
2	1943	3,082,730	ACE-JET	全16面クリア(1P)
3	プランプポップ	625,280	木村雅彦	10―2
4	ドラゴンスピリット	1,052,900	HTL-Y, N	9ラウンドクリア
5	リベンジオブDoH	1,777,270	TCK-YES	ラウンド―ALL
6	ダライアスエキストラバージョン	10,647,430	TCK-GEN	Vゾーンクリア
7	ダライアスエキストラバージョン	10,235,950	TCK-GEN	Wゾーンクリア
8	ダライアスエキストラバージョン	10,255,400	M. N(ブーちゃん)	Xゾーンクリア
9	ダライアスエキストラバージョン	10,665,370	TCK-GEN	Yゾーンクリア
10	ダライアスエキストラバージョン	10,952,890	ひむがし	Zゾーンクリア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,106,620	HTL Y. N	全面クリア
2	1943	3,110,620	ACE JRS	全面クリア 1Pプレイ
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	7'06"80	MSZ-MK II	アメリカコース, ノーマル
4	オパオパ	169,380	ACE-ROC	ノーマル
5	R-タイプ	940,500	CRS-BEN	ノーマル
6	ワンダーボーイ2 モンスターランド	227,380	JIR-あちゃぽん	ノーマル
7	ブレイザー	60,140	KSG-CAT	ノーマル
8	ダブルドラゴン	251,070	MON	ノーマル
9	ダライアス	6,782,920	ACE-JRS	Dランク3機 Yゾーン51200:5回
10	アウトラン	4'47"18	ACE-JAC	Bコース ノーマル

荏原ゲームコーナー ☆＝1

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	118,000	EGC-IKE	ノーマル1コイン3機
2	ミッドナイトランディング	764	JAG-EGC-Y・I	ランクB, 8面クリア
3	R-タイプ	1,029,700	J. W.-EGC	2周の7面1コイン
4	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,413,080	EGC-MKZ	全面クリア, ノーマル
5	ライフフォース	3,122,900	JAG-水子	赤プレイヤー 6―5
6	ドラゴンスピリット	749,140	EGC-MKZ	9面クリア, ノーマル
7	アウトラン	4'39"12	JAG-EGC-Y・I	デスバレイ
8	サンダーセプターII	361,440	EGC-MKZ	CAPTAIN
9	ブレイザー	129,940	EGC-MKZ	1コイン
10	F-14 トムキャット	4,181,260	EGC―K-M	マルチボール2回

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Vゾーン)	10,273,520	TAH	
2	ダライアス(Wゾーン)	9,941,430	PC-ZIN	エキストラバージョン
3	ダライアス(Xゾーン)	10,379,060	EP-TRI	3機設定
4	ダライアス(Yゾーン)	10,393,830	ACE-JRS	ランク:ノーマル
5	ダライアス(Zゾーン)	10,473,430	PC-HRA	
6	R-タイプ	831,100	X68-NAM	14面
7	ミッドナイトランディング	758	ANA佐藤	全面クリア
8	プランプポップ	741,380	RAS	全面クリア
9	1943	3,021,090	ACE-JRS	全面クリア
10	キックアンドラン	56	P.S	(アメリカ)全面クリア

カジノカーニバル ☆＝1

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'55"96	チームぼっくほ	アフリカミニライドオン
2	スーパーハングオン	9'25"58	たたかないでよーお	ヨーロッパミニライドオン
3	バレット	488,850	あっちいってよーお	2―5
4	ダブルドラゴン	100,600	まねしないでよーお	最終面クリア
5	リベンジオブDoH	1,237,380	バイクレスキュー	ALL
6	ドラゴンスピリット	630,590	富士山広永	9面クリア
7	1943	2,727,620	ちゃくおん	1P16面大和
8	1943	3,798,330	とよけん	2P16面大和
9	ワンダーボーイ2 モンスターランド	106,200	清藤ロムエラー	
10	R-タイプ	360,600	半チャンラーメン	6面

ナムコゲームスポット ☆＝3

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	301,430	CGP-CHIR	クリア
2	1943	2,988,970	CHATあある じいぶう	クリア
3	ドラゴンスピリット	842,130	CGP-MAX	クリア
4	ブレイザー	11,934,720	CGP-龍飛	クリア
5	飛翔鮫	20,000,000＋α	CGP-MAX	クリア
6	サンダーセプターII	496,260	CGP-CHIR	MARSHAL
7	スーパークイックス	654,410	CGP-ZAM	12面
8	マスタッシュボーイ	1,123,810	CGP-ZAM	21面
9	フェアリーランドストーリー	4,036,800	畑野	クリア
10				

サンペデックナムコランド ☆＝5

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'49"32	CHAT-わよう	ビギナーコース, イージーあと2秒, ミニライドオン
2	スーパーハングオン	5'06"80	CHAT-INFINITE-ZUR	ジュニアコース, ノーマル 1回ついとつ, ミニライドオン
3	R-タイプ	969,600	CHAT-CG-COM	R―15(2―7)
4	ドラゴンスピリット	1,081,430	CHAT-屁津蓄々貯々莉下衆-YAM	クリア
5	1943	3,063,220	CHAT-あある じいぶう	R-16クリア モビ×1
6	SDI (2P)	15,137,980	CHAT-KM& CHAT-CG-COM	3キ, ノーエブリ
7	バトランティス	264,720	CHAT-みずくりごむよう0123	15面
8	ブレイザー	339,040	CHAT-INFINITE-ZUR	中間より先
9	銀河任侠伝	3,106,200	CHAT-CG-ZAIKE	クリア 1人とマムシ1のがし
10	ワンダーボーイ2 モンスターランド	736,500	CHAT-屁津蓄々貯々莉下衆-YAM	クリア

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン(ストーンヒル)	4'38"59	CHAT-あ～るじ～ぶ～	72秒設定
2	アウトラン(レイクサイド)	4'52"71	IVY SET	72秒設定
3	スーパーハングオン(アジア)ミニライドオン	5'03"73	橋立雅樹	55,738,670
4	スーパーハングオン(アメリカ)ミニライドオン	7'10"54	CGP-MAX	70,205,570
5	スーパーハングオン(ヨーロッパ)ミニライドオン	9'42"10	CGP-CHIR	59,271,830
6	1943(1P)	3,079,780	CHAT-あある じいぶう	連続16回目 大和クリア(98%)
7	ドラゴンスピリット	873,810	CHAT-YAM	クリア2匹のこり
8	ワンダーボーイ2 モンスターランド	190,750	CGP-CHIR	7面タイムがライバル
9	オパオパ	163,180	MIL	Round18
10	SDI(2P)	32,204,780	CGP-CHIR-RT	全面クリアALLパーフェクト 4機設定ノーミス

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	128,750	からしマヨネーズ君	
2	R-タイプ	763,700	SOLVPTA君	
3	クイズハイホー	ポイント49 タイム717	Mr. Seven-Star	
4	ドラゴンスピリット	376,360	しん君	
5	1943	2,768,800	しん君	1P
6	お雀子館II	94,000	?君	
7	リベンジオブDoH	1,570,320	Mr. Seven-Star	34面
8	アルゴスの戦士	7,705,210	くわばら君	
9	忍者くん阿修羅ノ章	916,600	たかちゃん	
10	飛翔鮫	3,422,630	A君	エリア668 7周目4面

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝16

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビル1B ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	1,503,400	HTL-久保恵美子	全2周クリア
2	ライフフォース(赤)	10,000,000＋α	HTL-謎のボケ浪人(め) HTL-AE-SPY	18―1(残9) 17―4(残42)
3	ライフフォース(青)	4,204,500	HTL-久保恵美子	8―3
4	バトランティス	573,280	EXCHANGER	27面 ※5人設定
5	ブレイザー	10,371,320	FANCY-KETOSE	全面クリア 1コイン
6	アフターバーナー	102,000	HTL-伊藤慶子	8面
7	1943(1P)	3,350,360	HTL-AE-相原久美	全16面クリア モビ×4
8	1943(2P)	4,111,690	HTL-北泉舞子 HTL-水穂薫	全16面100%クリア モビ×1
9	コンバットスクール	381,600	KOZUKE	全面クリア イージーランク
10	ダブルドラゴン	771,090	DAMAX	全面クリア

アメリカンクラブみずほ台店

埼玉県富士見市東みずほ台1-1-8 ☎(0492)52-4089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'42"21	222	51.136.930
2	アルカノイド	1,046,120	堤則之	1コイン全面クリア
3	リベンジオブDoH	4,406,680	一戸慎太郎	1コイン全面クリア
4	1943	2,650,100	沢登研児	R16 1P
5	1943	1,010,700	菊池剛	全面クリア 2P
6	ダブルドラゴン	101,280	山田安雄	1コイン全面クリア
7	忍者くん阿修羅ノ章	1,381,980	上石治郎	1コイン全面クリア
8	キッドのホレホレ大作戦	5,276,500	工藤博	2周＋R8
9	バミューダトライアングル	1,644,430	KC-EXECUTE	全面クリア
10	R-タイプ	395,700	田中正則	R6

びでおいんSAKA ☆＝3

埼玉県川越市新富町1-18-7 ☎(0492)24-9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'52"72	AF-プロジェクトA子	アフリカ
2	スーパーハングオン	5'16"34	AF-プロジェクトA子	アジア
3	スーパーハングオン	7'37"54	RACER-ヌケガケ	アメリカ
4	スーパーハングオン	30,145,190	CPM闘幻狂 NANISORE®	ヨーロッパRD17
5	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,046,080	A・N	全面クリア
6	1943	3,356,480	AF―プロジェクトA子	1P 大和撃沈 トンボ×0, モビ×3
7	ダブルドラゴン	999990＋α	AF-プロジェクトA子	
8	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	RACER-仲あゆみ	
9	SDI	5,698,400	AF-プロジェクトA子	ノーエブリ, ノーマル 1ミス 全面クリア
10	1943	4,326,360	AF-プロジェクトA子と寿詩子	2P 大和撃沈 トンボ×0, モビ×2

ゲームセンタープリムローズ

埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	331500	おいちゃんはMSXよ	6面
2	1943	2,679,220	川村くん	最終面大和半分1P
3	忍者くん阿修羅ノ章	6,844,780	M・Y	1コイン31面クリア
4	サイコソルジャー	3,065,050	天野	
5	レジオン	2,245,450	おいちゃん	
6	エンデューロレーサー	4'01"69 36,187,114	チャンプのぐち	初期設定65秒
7	沙羅曼蛇	4,502,900	CCB	6周目 5 面
8	リベンジオブDoH	346,630	チューダー朝	19面
9	ラスタンサーガ	826,900	ドラゴンで死んだヨ～ン	6面
10	バブルボブル	3,067,830		

ゲームプラザ ☆＝1

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	3,064,380	CHAT-じいぶう	1コイン 1P オールクリア
2	R-タイプ	785,300	はんだーはんでー	2周目4面
3	ブレイザー	211,380	S・F・F-S・F じゃみんぐ	1コイン入荷5日目
4	リベンジオブDoH	1,840,760	S・F・F-舞優	1コインALL
5	バトランティス	354,560	S・F・F-S・F じゃみんぐ	1コイン16面
6	スーパーハングオン	7'15"11	幻探偵	ノーマル アメリカコース
7	コンバットスクール	264,060	MPB	1コインCPL
8	キャプテンシルバー	112,830	S・F・F-S・F じゃみんぐ	1コイン入荷7日目
9	オパオパ	91,880	T・F	1コイン入荷1日目
10	ダブルドラゴン	113,660	S・F・F-S・F じゃみんぐ	1コインクリア

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	3,113,940	HTL-AE-POP	R. 16死亡(ハーデストランク)
2	リベンジオブDoH	1,341,940	HTL-U・V	残6機ALLクリア
3	ドラゴンスピリット	759,490	HTL-AE-POP	9面クリア
4	バレット	318,050	K. OHURA	絶句/6面(4機イージー)
5	バトランティス	151,120	YUI-EFFACE-FHAE	8面クリア
6	ワンダーボーイ2 モンスターランド	99,620	磯貝昌広	1コイン
7	R-タイプ	1,099,400	EXCHANGER	2周目の6面
8	アフターバーナー	172,000	HTL-上司の喜ぶU・V	9面だじょ
9	銀河任侠伝	786,900	HTL-AE-POP	
10	オパオパ	19,460	血四三ツ	

ヒットゲームBEST10

初登場で一等賞！ R-TYPE

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
——	1	R-TYPE	アイレム
1	2	ダブルドラゴン	テクノスジャパン
2	3	1943	カプコン
3	4	スーパーハングオン	セガ
4	5	ドラゴンスピリット	ナムコ
5	6	アウトラン	セガ
7	7	ダライアス	タイトー
——	8	ワンダーボーイ モンスターランド	セガ
——	9	ライフフォース	コナミ
——	10	ブレイザー	ナムコ

面白いものは売れる

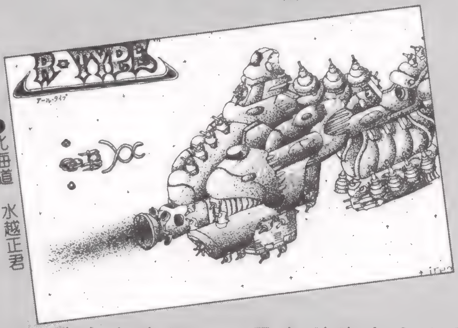
急きょ、やまざき拓クンのピンチヒッターとして、今月は私こと石井ぜんじがこのコーナーを担当することになりました。やまざき拓クンは行方知れずといっても、私のようにゲの名のつく所でRの名のつくものをやっているというわけではないでしょう。

さて、今月はなんと圏外から「R－TYPE」がトップにおどり出ました。グラフィックといいゲーム性といい、素晴らしいゲームだとは思っていましたが、さすがに「面白い物は売れる」んだなあと改めて感じました。

他のゲームはというと、2～7位までは先月の順位とほとんど変わらず。ダライアスとアウトランの息の長さには驚かされます。

嵐の前か!?

この他、ニューゲームとしてBEST10にくいこんできたのはセガの「モンスターランド」。ちょっとファミコンっぽいノリですが、今どきのファミコン世代にはかなりウケているみたいです。R－TYPE以外のニューゲームでは有望株はこのくらいでしょう。



●北海道 水越正君

確かに今月はR－TYPE以外のニューゲームが非常に弱く、数もあまり出ていません。このような時期が夏休みに来るのは珍しいことですが、こういう時こそ、メーカーは強力なニューゲームを待機させて様子をうかがっているもの。嵐の前の静けさとでもいうのでしょうか。

期待の大型筐体

さて、来月に顔を出しそうなニューゲームの筆頭はなんといってもカプコンの大型ゲーム、「ストリートファイター」でしょう。セガ、タイトーの大型筐体ゲームとまた一味違った、カプコン風の大型ゲームになってます。まあ、大型筐体だけに、どの程度出回るかが問題でしょう。

大型筐体と言えば、セガの「アフターバーナー」ですがはたしてこのゲームがどの程度ヒットするかは実に興味のある所です。何といっても、あのゆれ方は体感ゲームの極致ともいえるもので、グラフィックもはるかに進歩してきています。

しかし、いつまでたっても変わり映えしない展開だし、内容がほとんどゲームになっていない感じがしてしまいます。しかも、点数がかなり低いし、難しい。1COINで全面クリアなんて出るんでしょうか。このようにゲームとして今ひとつというものを、筐体の動きとグラフィックのスピード感でどう補えるかというところでしょう。

また、タイトーの大型筐体(ミッドナイトランディング)は非常に地味な外見で、1プレイ200円ということで心配していたのですが、意外に健闘して実質順位5位くらいでがんばっています。何といっても台数が出ていないのでヒットゲームBEST10にははいっていませんが、安定したヒットを続けているみたいです。ゲームには本当にいろんなあり方があるのだということを、このゲームは実証したようです。

さて、来月もAMショーを控えてゲーム界がどのように動くか、非常に興味深い所ですね。

(石井ぜんじ)

プレイシャトー ☆＝9

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R－タイプ	1,255,000	ILG—K・M	2周全クリア
2	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,654,600	DM・浦田	全クリア
3	ブレイザー	1000万＋α	あんただれ?	全クリア
4	1943(1P)	2,194,550	H&H	大和まで
5	ミッドナイトランディング	757	SRG-相馬	全クリア
6	ダブルドラゴン	157,110	UNI(本田)・	全クリア1P
7	イグジーザス	1,087,830	ILG-M・M	2周目4面
8	ダライアス(Vゾーン)	10,455,750	ECM-SIN	エキストラバージョン1P
9	ライフフォース2P側	4,064,900	ILG-K・M	8周目2面
10	バトランティス	538,360	BUC	27面

WE'LL TALK TAITO 小田原店

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	10,000,000＋α	石田健一	残機35, 21周目
2	ダライアス(Zゾーン)	10,213,620	GTT	エクストラバージョン残機5, 全面クリア
3	ダライアス(Vゾーン)	10,231,440	望月英明	エクストラバージョン残機5, 全面クリア
4	ダライアス(Xゾーン)	9,739,510	福井博之	エクストラバージョン残機5, 全面クリア
5	ダライアス(Yゾーン)	10,249,830	望月英明	エクストラバージョン残機5, 全面クリア
6	1943(2P)	3,957,110	H・F&SWE	2P用全面クリア
7	ミッドナイトランディング	755	高橋修一	全面クリア
8	R-タイプ	1,441,300	ECM-ZENJI	S—16
9	ドラゴンスピリット	350,820	GTT	A—9
10	プランプポップ	915,230	XTO	10—4

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ブレイザー	80,340	YOM-ITN	上高地店
2	ライフフォース	1,945,700	中沢	ニュースター
3	ドラゴンスピリット	812,800	YOM-BSA	上高地店
4	ワンダーボーイ2 モンスターランド	558,540	DAZZLEぽちゃ	ニュースター
5	R－タイプ	1,056,900	中もと	ニュースター
6	1943	3,706,100	YOM-MAX	モビちゃん×2 トンボ×14 上高地店
7	ウェック・ル・マン24	577,100	森山	タイム609.1秒 ニュースター
8	SDI	108,800	YOM-KHDX	上高地店
9	沙羅曼蛇	3,048,400	佐野	京王店
10	ダライアス	5,709,070	S&ILM	ニュースター

プレイシティキャロットIN甲府(甲府集辺集計) ☆＝3

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	銀河任侠伝	747,400	ILM (PC甲府中央)	1コイン全面クリア
2	ブレイザー	435,520	てらちん (PC甲府中央)	コンビナート面
3	R－タイプ	1,158,400	中とも (PC甲府中央)	1コイン全面クリア
4	バトランティス	251,040	UMI (PC甲府中央)	14面
5	ライフフォース	10,000,000＋α	大森 (PC甲府中央)	19面1コイン(2P側)
6	ドラゴンスピリット	1,023,640	DAR (善光寺C・H)	1コインクリア
7	コンバットスクール	367,690	B・I (PC甲府中央)	1コイン中尉
8	妖怪道中記	天界クリア	ぽちゃ (PC甲府中央)	1コインクリア(60回目)
9	スーパーハングオン(ジュニア)	4'41"68	Z-Y (善光寺C・H)	ライドオン
10	スーパーハングオン(エキスパート)	8'59"41	ZAV (善光寺C・H)	ライドオン

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770-5 ☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'48"64	湯田	ライドオンタイプアフリカコース
2	スーパーハングオン	4'46"44	風間	ライドオンタイプアジアコース
3	R－タイプ	625,400	SRV	2周目1面
4	ドラゴンスピリット	3,108,200	岩太だい！	
5	アウトラン	49,083,630	大沢	Cコースジャパン・バージョン
6	1943	2,586,230	桃子	大和どうしても倒せず1P
7	パーフェクトビリヤード	66,000	横ちゃん	
8	飛翔鮫	1,381,740	岩太だい	
9	ダブルドラゴン	99,330	酒井くん	
10	華弥生	36文	サンチェ	

キャノン最前線 ☆=4
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスエキストラバージョン(V)	10,425,490	EXTRA UUU	ABDGKQV
2	ダライアスエキストラバージョン(Z)	10,447,140	LAY	ACFJOTZ
3	ダライアスエキストラバージョン(W)	9,916,880	ACC	ABDGKQW
4	銀河任侠伝	1,422,600	BFM＆SIM	1コインクリア
5	1943(1P)	2,966,220	HCM-MOLE	1コインクリア モビ0ケ
6	R-タイプ	1,239,200	HTL-水子供養	クリア
7	スーパーハングオン	9'23"56	EAT	エキスパート
8	イクジーザス	1,023,610	LAY	2―4
9	バレット	344,000	YUR	R5
10	ドラゴンスピリット	1,243,720	EXTRA-UUU	1コインクリア

ハイテクセガ新潟
新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオンアフリカ	28,752,590	YOKO. M	6面3'01"20
2	スーパーハングオンアジア	8,390,050	YOKO. M	6面
3	スーパーハングオンアメリカ	17,982,540	YOKO. M	11面
4	スーパーハングオンヨーロッパ	14,306,310	YOKO. M	9面
5	アウトラン	38,788,230	Storm-Zin	5'01"59
6	1943	2,797,340	おちゃる	16面1コイン
7	リベンジオブDoH	869,300	わしお	30面
8	ダブルドラゴン	132,180	SHUDDER-LA	1コインall R
9	ドラゴンスピリット	471,270	MOMOKO	9R
10	バレット	332,950	SHUDDER-LA	2周目2R

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンシンドローム	2,723,200	Lucky 7 Now Win	5周目5面
2	スーパーハングオン	3'03"17	AIQ	アフリカ
3	スーパーハングオン	5'18"75	WESTER LEIS	アジア
4	ドラゴンスピリット	792,650	マイナー TAN (GAW)	1コイン全面クリア
5	妖怪道中記	1コイン地獄界	BIL	
6	ダライアスX	6,094,180	Lucky 7 Now Win	ノーマル
7	1943	2,929,260	BPS	大和クリア
8	R-タイプ	856,800	HIM	13面
9	ブレイザー	304,540	BIL	
10	銀河任侠伝	1,314,700	恵一＆恵美	1コイン全面クリア

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	284,140	EXTRA -IMM＆AGF	CAPTAIN(大尉)
2	ドラゴンスピリット	952,450	EXTRA-UUU	全面クリア
3	コンバットスクール(1P)	386,670	EXTRA -IMM＆AGF	全面クリア(大尉)
4	1943(1P)	2,769,960	土井伸之	16面
5	1943(2P)	4,114,750	EXTRA-MSSとGAG	全面クリア，モビ×2
6	ライフフォース	2,658,900	EXTRA-UUU	2P側 5―4
7	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2'56" 77	EXTRA -IMM＆AGF	ビギナー
8	スーパーハングオン(ミニライドオン)	7'35" 05	タッコメ君だす	シニア
9	R-タイプ	475,400	SOS	Rd.7
10	銀河任侠伝	873,000	EXTRA-MSS	全面クリア

ビデオインアタック
新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,038,850	あ、TAK	エキストラVゾーン
2	ダライアス	9,160,960	NON+α	エキストラWゾーン
3	ダライアス	9,781,830	NON+α	エキストラXゾーン
4	ダライアス	9,997,250	あ、TAK	エキストラYゾーン
5	ダライアス	10,042,890	NON+α	エキストラZゾーン
6	忍者くん阿修羅ノ章	700,650	O. F	全面クリア
7	ミッドナイトランディング	608	NON+α	全面クリア
8	1943	2,698,620	渡辺	全面クリア
9	R-タイプ	296,900	GGP	6面
10	バブルボブル	9,999,990+α	あ、TAK	ALL ZAP×4

ゲームセンターヤマト
長野県飯山市南町17-1 ☎(0296)62-4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ル・マン24スピン	608.5	ACNII-MAT	ノーマル設定
2	アウトランDX(デュアルウェイ)	4'51"81	ACNII-MAT	75秒設定
3	アウトランDX(レイクサイド)	5'01"12	ACNII-MAT	75秒設定
4	ドラゴンスピリット	521,100	NOA	全面クリア ノーマル設定
5	コンバットスクール(1P)	257,080	ACNII-YMA	イージー設定
6	ダブルドラゴン(1P)	92,260	ACNII-KEN	1コイン全面クリア
7	1943(1P)	2,271,590	ACNII-MAT	ノーマル設定
8	妖怪道中記	裁きの谷後半	ACNII-MAT	1コイン
9	沙羅曼蛇	2,257,100	NOA	4―1ノーマル設定
10	サイドアームズ(1P)	1,839,700	ACNII-KOT	全面クリア

岐阜遊園ゲームコーナー ☆=1
愛知県一宮市本町4-3-1 テンサンビル ☎(0586)24-0580

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	1,165,900	BROS-ルート2	全2周クリア
2	アフターバーナー	84,000	イエローハットのTM	ROUND5
3	ワンダーボーイ2モンスターランド	606,240	BROS-ルート2	ROUND11
4	ブレイザー	343,020	ZKS名人	AREA3
5	銀河任侠伝	968,900	A・K・M・M氏	STAGE7
6	ドラゴンスピリット	611,060	ZKS名人	全面クリア
7	1943(1P)	3,045,260	ZKS名人	クリア モビ×1 トンボ×0
8	ダブルドラゴン(1P)	327,360	BROS-ルート2	全面クリア
9	ライフフォース(1P)	10,000,000+α	BROS-今枝だ!	18―5 2P使用
10	忍者くん阿修羅ノ章	クリア必須	BROS-POP	全面クリア

プレイシティキャロット長岡店
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	837,700	新潟のALF	2―7
2	ドラゴンスピリット	606,060	ダミアン-Tom	全面クリア
3	1943(1P)	2,959,820	AC	
4	リベンジオブDoH	2,190,910	NAN	ALL
5	アウトラン	4'52" 31	Storm-Zin	Dコース海バ
6	沙羅曼蛇	3,849,100	SOL	6―3
7	1943(2P)	3,952,000	マーチャン678	16面クリア
8	エクスターミネーション	1,465,200	Com. 恥	ALL
9	銀河任侠伝	780,500	ACE近藤	全面クリア
10	バトランティス	216,860	ダミアン-Tom	12面

がらんがらん ☆=1
長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライフフォース(青)	2,485,600	西村みっちょん	5周目4面
2	ライフフォース(赤)	1,000万+α	Lucky 7½ TM Now Win!	19周目2面
3	R-タイプ	341,500	PANAKO	STAGE―6かせぎ
4	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	Lucky 7½ TM AKABEE	1コイン
5	アルカノイドリベンジオブDoH	701,940	JON	1コイン全面クリア
6	ダライアス	6,527,610	Lucky 7½ TM Now Win!	ZONE"Y"全面クリア
7	ダライアス	5,912,270	Lucky 7½ TM Now Win!	ZONE"Z"残1全クリア
8	バブルボブル	9,999,990	スーパーおでちゃんMK II 他2名	ZAP×4 round63
9	ライフフォース(2P)	1,040,800	FABLS-MAMI＆スーパーおでちゃんMKII	2周目5面
10	ダライアス	6,468,920	YUI＆スーパーおでちゃんMKII	ZONE"Y"全面クリア

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	751	LOG	1ゲーム全8ラウンドクリア
2	1943	2,643,000	PC88連盟Y, M	1P
3	1943	3,743,520	T・FとT・Y	2P
4	R-TYPE	756,100	NANNOand-SAL	
5	ティードオフ	−11	市松	1コイン22ホールクリア
6	ダライアス	6,117,970	ASG-OJM	Xゾーンクリア Bランク
7	バブルボブル	5,679,140	GORIとOJM	2P
8	ドラゴンスピリット	770,420	NANNOand-SAL	
9	ダブルドラゴン	147,420	DFUから蒲東1の3のみんなへ	全面クリア
10	リベンジ・オブ・DoH	1,274,740	みつきー	

グランドハウス マキ
愛知県高浜市吉浜町丸畑8-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	3,976,470	ミズシマ, ノノヤマ	クリア
2	リベンジオブDoH	1,485,830	ナイトー	オール
3	R-タイプ	372,600	オカモト	R―7
4	コンバットホーク	131,100	モリカワ, ナオコ	R―4
5	バレット	626,550	ナイトー	最終面
6	ドラゴンスピリット	399,450	オカモト	R―9
7	エクスターミネーション	全面クリア	ノノヤマ	1コイン
8	スーパークイックス	441,690	ノノヤマ	R―8
9	ワンダーボーイ2モンスターランド	283,880	オカモト	R―8
10	沙羅曼蛇	5,998,800	ノノヤマ	8―5

がらん3
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'54"50	Gunおでちゃん	アフリカ完走ライドオン
2	スーパーハングオン	5'01"15	Gunおでちゃん	アジア完走ライドオン
3	ドラゴンスピリット	820,100	FABLS ちゃんぷRS	全面クリア
4	ミッドナイトランディング	607Pts	ATM-AKEちゃん	全面クリア
5	ダブルドラゴン	113,990	ATM-PAF²	全面クリア
6	ライフフォース(赤)	2,641,100	西村みっちょん	5周目5面
7	1943	2,523,470	西村みっちょん	大和1P
8	ダライアス	10,415,310	FABLS YUI	ZONE"V"エキストラバージョン
9	ダライアス	9,973,690	アッポー軍団隊長	ZONE"W"エキストラバージョン
10	ハレーズコメット	2,853,180	アッポー軍団将軍	絶不調/いかりがねえ

アスター膳所店
滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	4'44" 13	ASKA	ライドオン・ジュニア
2	スーパーハングオン	6'46" 16	ASKA	ライドオン・シニア
3	R-タイプ	832,400	Sgt. pepper	1コイン2―3
4	ドラゴンスピリット	857,150	TRY	1コイン全面クリア
5	スーパーハングオン	2'52" 36	エンドレスナイト狂PAO²	ミニライドオン・ビギナー
6	スーパーハングオン	5'02" 04	つらかった!AMM-SET	ミニライドオン・ジュニア
7	ダライアス・エキストラバージョン	10,120,420	HEAVYなRV!	Yゾーンクリア・1P
8	キャプテンシルバー	59,430	内海和子	1コイン3面
9	オバオバ	162,810	内海和子	ラウンド18
10	1943(2PLAY)	3,872,630	ASKA＆ALE	1コイン大和破壊

イエローハット ☆=4
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	142,000	TM(EXR)	R.10
2	ブレイザー	368,100	FPG(SHO)	R.4
3	ワンダーボーイ2モンスターランド	1,051,250	DAM-CIA (EXTEND)	1コインクリア
4	R-タイプ	1,273,100	HTL-N㋟	2周クリア
5	スーパーハングオン	2'51" 46	TM(EXR)	ビギナー
6	スーパーハングオン	4'52" 21	TM(EXR)	ジュニア
7	1943(1P)	2,962,020	HCM-MOLE	クリア モビ× トンボ×
8	ドラゴンスピリット	974,910	EXTRA-UUU	クリア
9	ライフフォース(全員2P側)	10,000,000+α	BROS-今枝だ(18-2) GMC-HTL-SCR(17-4)	GMC-ZEUS(17-1)
10	SDI(1P)	53,409,550	HCM-てった	エブリ5万，1ミスパーフェクト9回

ハイテクセガ万代店 ☆=1
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	42,617,740	ドスコイキンヤ	4分52秒15
2	スーパーハングオン	37,629,010	YZR	アジアコース4分39秒60
3	スーパーハングオンライドオン	28,250,820	RD	アジアコース5分8秒56
4	エイリアンシンドローム	905,400	アテナ	2周目2面
5	SDI	4,218,830	MMU	1コイン全面クリア
6	バレット	341,100	ABO	2周2面ボス
7	1943	2,765,300	EM愛元SAW	1コインクリア ランク5
8	ドラゴンスピリット	504,620	MOMOKO	
9	ダブルドラゴン	134,450	SHUDDERLA	1コインクリア
10	R-タイプ	926,500	ALF	1コイン2周目7面

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町3-18　☎(0745)22-5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ダライアス(V)	3,641,020	FKD	全面クリア
2	ダライアス(W)	3,448,930	RAZARO	全面クリア
3	ダライアス(X)	4,676,870	PAR-2	全面クリア
4	ダライアス(Y)	4,610,050	安井氏	全面クリア
5	ダライアス(Z)	3,892,520	堺	全面クリア
6	スーパーハングオン	3'04" 87	S. S	アフリカコースシットダウン
7	スーパーハングオン	5'14" 98	S. S	アジアコースシットダウン
8	1943	2,355,580	まっつん＆かずちゃん	長門(1P)
9	ワンダーボーイ2 モンスターランド	227,200	MAK - SKY＆中野方	8面
10	R-タイプ	867,900	NOP-PND！	14面

ビッグキャロット京都 ☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ライフフォース	802,400	難駐安具	2—3　2P側
2	R-タイプ	726,600	不評可!!のBOBBY	2周目3面
3	ドラゴンスピリット	435,250	すすきのさん、ありがとうの水島♡	ノーミス全面クリア
4	1943	2,733,560	D. W. M.	16面, 大和沈まず
5	リベンジオブDoH	1,373,420	N. G	3ミス全面クリア
6	スーパークイックス	605,280	ZTA	12面
7	コンバットスクール	275,100	DFUからシャカイへ	曹長　実戦
8	サイドポケット	67,100	仁	4面
9	功夫老師	55	U. TANO	
10	キューティQ	857,480	POL	

WE'LL TALK TAITO砺波店

富山県砺波市千代135-1　☎(0763)33-1643

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ダライアス	9,796,550	ぱわあゆにっと！	エキストラバージョンVゾーンクリア
2	ダライアス	9,683,410	Power Unit！	ノーマルランクWゾーンクリア
3	ダライアス	9,572,210	ぱわあゆにっと！	Xゾーンクリア
4	ダライアス	9,957,710	中村宏紀	Yゾーンクリア
5	ダライアス	10,082,130	中村宏紀	Zゾーンクリア
6	ミッドナイトランディング	611	KAN-じ	全面クリア
7	R-タイプ	827,600	Nor.k	2周目6面
8	ダブルドラゴン	106,570	人間形状記憶合金CRUX	全面クリアノーエブリ
9	忍者くん阿修羅ノ章	1,819,370	Mr.K	26面 1コイン
10	イグジーザス	942,250	闘翔ボーイCRUX	2周目3面

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	スーパーハングオン	9'17"87"	GCF-YOU-SUGA	エキスパートコースゴール
2	ドラゴンスピリット	407,350	INGS-STR	7面
3	キャプテンシルバー	202,370	CHAO～ゆうゆだもんね	1—3
4	ダライアス EX・バージョン	10,196,810	TUN(松本)	Vゾーンクリア
5	コンバットスクール	265,100	POP	軍曹・実戦
6	臥竜列伝	10,000,000	AG-GCN	5—3
7	R-TYPE	440,900	INGS-STR	5面
8	リベンジ・オブ・D_0H	3,386,550	INGS-STR	allクリア
9	ダブルドラゴン	999,990+α	CHAO満里奈の逆襲	1コインクリア
10	ダライアス(旧)	6,127,700	松本直哉	Vゾーンクリア

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ドラゴンスピリット	368,930	FUZZBALL	AREA9
2	1943	2,540,740	J・Y	ROUND16
3	ダブルドラゴン	84,470	ZTA	最終面
4	R-タイプ	301,900	RICK	ROUND6
5	リベンジ・オブ・D_0H	660,680	]・[	ROUND21
6	飛翔鮫	664,270	タラスちゃん	AREA98
7	エイリアンシンドローム	507,700	FUZZBALL	ROUND 5
8	妖怪道中記	ROUND 4, AREA-1	とみさん	裁きの谷1コイン
9	パーフェクトビリヤード	245,000	ポチ	SCENE14
10	スーパークイックス	483,860	ZTA	ROUND14

ゲームインカナザワ ☆＝1

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ワンダーボーイ2 モンスターランド	197,340	MUR	
2	オパオパ(1P)	95,700	ORC	
3	パレット(1P)	248,150	キャワ	5面
4	ドラゴンスピリット	524,080	OSA, SAWADA	9面
5	1943(1P)	2,709,400	NOBODY	Allクリア
6	スーパーハングオン	5'14"34	PON	アジア、シットダウン
7	エイリアンシンドローム(1P)	1,487,900	OSA, SAWADA	15面クリア
8	ダブルドラゴン(1P)	103,650	MUR	Allクリア
9	SDI(1P)	2,211,830	NOB	Allクリア
10				

ゲームプラザピノキオ ☆＝1

兵庫県明石市本町1-1-28　☎(078)911-1080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	リベンジ・オブ・D_0H	934,960	ハイパーMIYUKI	34面
2	R-タイプ	781,900	AB.北村	2—5
3	1943	2,585,480	AB.北村	ROUND16
4	スペースハリアー	32,581,520	北須磨OPA	1コイン
5	ワンダーボーイ2 モンスターランド	218,070	AGC ㋮	
6	エイリアン シンドローム	1,119,800	Z.北村	
7	熱血硬派くにお君	578,700	ナイト	
8	ダブルドラゴン	118,040	NO.1	
9	アフターバーナー	70,000	えつろう	1コイン4面
10	バトランティス	166,900	PON	10面

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アウトラン	4'40"12	FR・EK DOOR	ノーマル設定
2	S・D・I	354,910	CAS COMPANY	STAGE 11(2-P) FREE PLAY
3	1943	2,942,410	岡田拓也	ノーマル設定
4	魂斗羅	1,829,700	ENOMOTO	ノーマル設定
5	ダブルドラゴン	123,770	・・K	2 MEN設定
6	TX-1	275"61	T・K	GOAL E(SPAIN) 277,230点
7	スーパーハングオン ヨーロッパ	8'41"60	LADの弟XOR II	ノーマル設定
8	スーパーハングオン アメリカ	6'40"64	ユウ君だぞ	ノーマル設定
9	スーパーハングオン アジア	4'39"81	AKYの友人XOR II	ノーマル設定
10	スーパーハングマン アフリカ	2'44"91	ちゃ㋪んばXOR II	ノーマル設定

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33　☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	スーパーハングオン アフリカ	2"53"75	JAN	ミニライドオン
2	スパーハングオン アジア	5"13"37	復活チャーリー	ミニライドオン
3	スーパーハングマン アメリカ	7"21"12	ELF	ミニライドオン
4	スーパーハングオン ヨーロッパ	9"26"29	ONI	ミニライドオン
5	R—タイプ	864,400	NOBODY	2周16ステージクリア
6	バトランティス	371,600	KAO 田畠恒保教頭	19面
7	ドラゴンスピリット	866,420	KAO ぜっと	9面クリア
8	アウトラン	4"48"53	やんちゃ姫	
9	リベンジオブD_0H	1,016,660	コマンドー	32面
10				

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	スーパーハングオン	3'11"83	飛田、事故るなよ！	アフリカコース
2	スーパーハングオン	7'47"10	沢田	アメリカコース
3	オパオパ	175,840	T^2(お茶2号)	1P R—17
4	オパオパ	280,400	うぱーうぱー	2P トータルスコア R—25
5	ワンダーボーイ2 モンスターランド	202,390	T^2(お茶2号)	1COIN R—9
6	アウトラン	5'00"59	高橋康男	デュアルウェイ ランクイージー
7	SDI	55,090	ねこよ。	1P、1COIN R—5 3機設定5万エブリ
8	ドラゴンスピリット	368,740	KAO-SOH(金沢)	R -9
9	ダブルドラゴン	93,100	とくそんCRUX	オールクリア
10	サイコソルジャー	87,650	原付で松本に行こう！	1P 1コイン R—2 ランクイージー

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	R—タイプ	568,300	Z Z Z	STAGE8
2	リベンジオブD_0H	1,771,630	M.S LOVE	ALL
3	ダブルドラゴン	999,990	なープロ	他2名
4	ワンダーボーイ2 モンスターランド	136,760	たに　ちゃん	ラウンド6
5	スーパークイックス	416,590	GAW DISIR	2周目1面
6	妖怪道中記	1コイン天界	GAW FANTASY	オリジナルパターン
7	アウトラン	4'46"50	GAW FANTASY	デュアルウェイ
8	スーパーハングオン	2'57"47	HART A・B・E	ビギナー
9	スーパーハングオン	9'43"93	RX-諸星あたる	エキスパート
10	クイズハイホー	48	FANTASY & GRA	TIME 352

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	305,580	DAN	
2	ドラゴンスピリット	530,110	MAX	9面
3	アウトラン	4'49"00	RUN	Dコース
4	リベンジオブDoH	1,084,990	R. S	12面
5	バトランティス	219,780	DAN	12面
6	コンバットスクール	257,230	RUN	8面
7	Rータイプ	381,000	DAN	6面
8	1943	2,896,100	渡辺美里SUT	16面1コイン
9	ライフフォース	1,315,100	RUN	3周ー2面
10	レジオン	1,474,990	Y. M	

WE'LL TALK TAITO高松店
香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス エキストラバージョン	6,724,130	X・Y・Z	Vゾーンクリア
2	アウトラン	53,817,800	RUN	4'51"40 Eコース
3	プランプポップ	446,540	真鍋かんな大好き	8ー1
4	ドラゴンスピリット	166,290	下河勇雄	5面
5	コンバットスクール	243,640	RUN	8面
6	R-タイプ	391,200	フォゾン一刻(DON)	
7	ダライアス エキストラバージョン	8,669,380	品治秀樹	Wゾーンクリア
8	沙羅曼蛇	2,840,030	RUN	4周目6面
9	魂斗羅	2,111,200	RUN	全面クリア
10	ツインビー	4,484,450	蓮井洋	23面

WE'LL TALK TAITO市駅店
愛媛県松山市湊町5-5-7 ☎(0899)32-3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	700	E.H.K	ランクA
2	R-タイプ	457,000	ぴいたあへっどY・Y	標準
3	1943	2,652,480	OUCH-YAN	ノーマル
4	ダブルドラゴン	199,160	SURPASSER LEE	易しい
5	リベンジオブDoH	1,487,200	究極超人A~L	ランクB
6	アルカノイド	862,520	東大生(西校出身)	ランクB
7	キックアンドラン	19	SURPASSER LEE	ランクB
8	ダライアス エキストラバージョン	10,230,180	SURPASSER LEE II	Bランクターボモード
9				
10				

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町3 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プランプポップ	703,870	中西球道	9-4面
2	ダブルドラゴン	147,070	SURPASS-ER Y.T	全面クリア 1コイン 1人プレイ
3	魂斗羅	1,474,900	INFINITE ORG	全面クリア
4	ファンタジーゾーン	15,427,580	INFINITE S.I	30面
5	飛翔鮫	7,734,830	兵頭美和	999エリア
6	R-タイプ	304,600	SURPASSER Y.T	5面
7	リベンジオブDoH	978,980	岡原伸仁	全面クリア
8	ダライアスVゾーン	10,213,990	GREAT THING COOKY!	EXTRAバージョン
9	ダライアスYゾーン	10,125,420	PROLONG-WON	EXTRAバージョン
10	1943	2,652,040	中西球道	大和

ゲームスポットキング
高知県高知市駅前1-2 ☎(0888)83-8996

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,223,400	高知LAY	Yゾーン
2	ダライアス	9,672,740	MrAI	Xゾーン
3	スラップファイト	9,999,990	広未	
4	忍者くん阿修羅ノ章	5,894,650	HIレウン	
5	アルゴスの戦士	5,549,430	TW石沢	
6	1943	2,981,810	長田	
7	飛翔鮫	2,637,300	長田	
8	スターフォース	2,539,300	正木	
9	ラスタンサーガ	752,900	鍋島	
10	スーパーQiX	356,040	ウルトラタロウ	

プレイスクエアウィル ☆=1
岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Rータイプ	919,300	HCS E・BI	ステージ13
2	キャプテンシルバー	250,440	ま・めぞん	ランクノーマル 全2周クリア(1コイン)
3	ブレイザー	257,700	近藤妙哉	ノーマル
4	ダブルドラゴン	106,580	T・山田	1コインクリア
5	ドラゴンスピリット	605,570	HCS-ACE	1コイン全面クリア
6	リベンジオブDoH	2,781,300	ま・めぞん	1コインクリア
7	スーパーハングオン	5'16"48	HCS-JAM	(アジア)シットダウン
8	SDI	246,340	ま・めぞん	(EVERY50000) ステージ11
9	ダライアス(Yゾーン)	10,209,900	W300-CHRIS	
10	エキストラバージョン(Zゾーン)	10,427,530	Mr.PAC-LAND	

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'50"97	AKINDO	アフリカイージー
2	スーパーハングオン	4'56"05	AKINDO	アジアイージー
3	スーパーハングオン	6'55"62	AKINDO	アメリカイージー
4	スーパーハングオン	9'10"78	(ハ)CRX!!	ヨーロッパイージー
5	ドラゴンスピリット	1,228,190	(ハ)JOG!!	ノーマル全面
6	ブラックパンサー	1,938,590	(ハ)BRN	全面
7	バトランティス	422,880	(ハ)NiS	22面
8	バレット	614,000	(ハ)NiS	2周3面
9	銀河任侠伝	689,200	(ハ)CRX!!	全面
10	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,252,640	(ハ)NiS	全面

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'53"78	VIP-一面	デスバレイ(男)
2	アウトラン	5'09"40	マドンナビリー	デスバレイ(女)
3	Rータイプ	302,400	VIP-IDA	5面
4	ダブルドラゴン	72,910	薬師寺	4面
5	ダライアス	6,654,700	VIP-一面	ゾーンY(男)
6	ダライアス	3,874,290	アイドルともこ	ゾーンX(女)
7	1943	2,489,590	VIP-一面	最終面大和
8	SDI	176,070	TO-Y	11面
9	ドラゴンスピリット	346,810	VIP山田秀幸	8面
10	リベンジオブDoH	1,647,350	VIP飯田	全面クリア

ビデオゾーン50 ☆=2
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	850,460	RED	ノーマル3キ設定クリア
2	スーパーハングオンアフリカコース	2'55"56	古志	シットダウンタイプイージー
3	スーパーハングオンヨーロッパコース	9'31"22	古志	シットダウンタイプイージー
4	1943	2,552,810	藤谷	1P、ノーマル3キ設定クリア
5	SDI	13,532,390	古志	4キ設定5万エブリイージー
6	Rータイプ	818,800	古志	ノーマル、3キ設定2ー5
7	ブラックパンサー	405,960	前田	ノーマル、3キ設定4面
8	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,648,820	古志	ノーマル、4キ設定クリア
9	忍者くん阿修羅ノ章	1,918,110	大谷	ニューバージョン ノーマル3キ設定全面クリア
10	ブレイザー	195,660	RED	ノーマル4機設定

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	801,230	RED	1コイン全9面クリア
2	アウトラン	4'55"96	GRY	デュアルウェイ
3	コンバットスクール	255,510	SDA	イージー実戦(1P)
4	ダブルドラゴン	121,320	VTR	1コインクリア(1P)
5	スーパーハングオン	7'43"56	KEN	アメリカ・ミニライドオン
6	スーパーハングオン	5'29"39	KEN	アジア・ミニライドオン
7	スーパーハングオン	3'12"22	KEN	アフリカ・ミニライドオン
8	銀河任侠伝	638,500	大谷	1コイン・クリア
9	1943	2,440,050	P.C.C.2	1コイン最終面(1P)
10	ブレイザー	95,360	P.C.C.1	1コイン、地下迷路

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	138,000	SDI	イージー1コイン3機
2	ダライアス	10,516,320	KOH	3機・エキストラーバジョン Zゾーンノーマル
3	ダライアス	10,094,940	AMI	3機・エキストラーバジョン Vゾーンノーマル
4	ダライアス	10,089,180	Mr.PAK・LAND	3機・エキストラーバジョン Wゾーンノーマル
5	ダライアス	9,732,330	N・H-DAI	3機・エキストラーバジョン Yゾーンノーマル
6	ダライアス	10,282,340	KOH	3機・エキストラーバジョン Yゾーンノーマル
7	スーパーハングオン	5'10'82	KAW	ミニライドオン50秒設定(ノーマル)
8	ドラゴンスピリット	暗黒クリア	BOY	ノーマル
9	R-タイプ	7面途中	KAW	ノーマル
10	キャプテンシルバー	3面途中	BBB	ノーマル

ハイテクセガ表町店 ☆=2
岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ビギナー)	2'50"58	VEL	設定ノーマル、ミニライドオン
2	スーパーハングオン(ジュニア)	5'07"29	㊁BRN	設定ノーマル、ミニライドオン
3	スーパーハングオン(シニア)	7'02"85	㊁CRX	設定ノーマル、ミニライドオン
4	スーパーハングオン(エキスパート)	9'17"93	MVX	設定ノーマル、ミニライドオン
5	アフターバーナー	114,000	WUG	設定EASY
6	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,489,050	HCS-・・A	全面1コインクリア
7	1943	3,279,420	HCS-MAISON	1コインクリア(1P)
8	ドラゴンスピリット	1,025,360	K. I	全面クリア(1コイン)
9	Rータイプ	888,800	HCS-EBI	13面1コイン
10	銀河任侠伝	635,100	HCS-JAM	全面クリア(1コイン)

スターダスト
岡山県岡山市駅前町1-7-2 ☎(0862)26-4998

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'53"58	VEL	敵イージーアフリカ
2	スーパーハングオン	5'14"98	Mr.?	敵イージーアジア
3	スーパーハングオン	7'02"20	MVX	敵イージーアメリカ
4	スーパーハングオン	9'30"46	MVX	敵イージーヨーロッパ
5	アフターバーナー	126,000	相沢構平	イージー3機
6	Rータイプ	478,600	河口です!	ノーマル
7	アウトラン	4'47"15	M. E	敵イージー75秒
8	ダライアス	8,726,260	やぁりぃ~!	エキストラバージョン
9	ドラゴンスピリット	556,920	いずみの河本君	ノーマル
10	ダブルドラゴン	114,200	私の名前	ノーマル

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Rータイプ	411,900	川田	5面ノーマル
2	ダブルドラゴン	109,560	ZZZ	ノーマル1P最終面クリア
3	ワンダーボーイ2 モンスターランド	289,630	川田	ノーマル7面
4	1943	2,526,380	尾崎	1P16面ノーマル
5	キャプテンシルバー	70,770	末吉	ノーマル3面
6	ブラックパンサー	473,710	後長	ノーマル4面
7	銀河任侠伝	964,000	原田敏之	ノーマル6面
8	ブレイザー	97,760	尾崎	ノーマル
9	ドラゴンスピリット	210,280	川田	6面
10	キッドのホレホレ大作戦	2,353,200	珈琲	ノーマル1周5面

プレイスクエアスティング
岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス ZONE V	10,260,950	W300-CHRIS	
2	エキストラバージョン W	10,003,910	W300-CHRIS	
3	エキストラバージョン X	9,940,520	W300-CHRIS	
4	エキストラバージョン Y	10,177,840	W300-CHRIS	
5	エキストラバージョン Z	10,284,400	W300-CHRIS	
6	Rータイプ	445,300	みあんとりす	8面
7	ダブルドラゴン	112,570	HCS-JAM!!	1コイン全面クリア
8	1943	2,647,550	T. Nakagiri	1P
9	リベンジオブDoH	1,835,980	まーぼ	
10	コンバットスクール	214,420	ASM-M.T	

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	109,370	SPEAK-HRX	1コイン全面クリア
2	コンバットスクール	95,560	きもつき	けんすい失格
3	ドラゴンスピリット	311,150	福田秀樹	R—7
4	エイリアンシンドローム	1,196,500	福田秀樹	2周目7面
5	1943	2,547,280	S.O	2PLAY
6	R-タイプ	560,400	なかの	1コイン R—8
7	キャプテンシルバー	29,830	宮地	
8	忍者くん阿修羅ノ章	2,141,700	ZZZ	
9	ブレイザー	45,940	佐須賀なかの	R—3
10	沙羅曼蛇	2,409,700	SPEAK-HRX	1コイン4—1

ゲームプラザ ☆=4

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーボーイ2 モンスターランド	1,312,920	秋吉貞弘	1クレジット 全11面クリア
2	R-タイプ	1,229,200	C,M	1クレジット 3機設定 ノーマル 全16面クリア
3	1943(1P)	2,708,420	PAC	1クレジット 3機設定 ノーマル 全16面クリア
4	リベンジ・オブ・D_oH	2,868,710	栗田さん	3機設定ノーマル全34面クリア EVERY20万
5	ドラゴンスピリット	807,770	秋吉貞弘	3機設定 ノーマル 全9面クリア
6	銀河任侠伝	2,437,100	秋吉貞弘	1クレジット 全面クリア
7	忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	OKT, SDH, HRC	1クレジット ノーマル 3機設定 EVERY 5万
8	オパオパ(2P)	1P側 324,240 2P側 279,980	西&松本	ROUND48 ノーマル 3機設定
9	妖怪道中記	1クレジット天界	GMCえるす他8名	ランク ノーマル
10	バトランティス	388,280	ZIC	1クレジット5機設定 イージー 9面 EVERY7万

神宮前キャロットハウス ☆=6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	924,760	MGF・NYA	全面クリア・1コンイ
2	R-タイプ	1,193,400	谷口浩之	16ステージ全面クリア, 3機設定
3	ブレイザー	391,140	MGF・渕野	3機 1コイン COLONEL
4	バトランティス	421,860	MGF・渕野	1コイン 3機設定 STAGE21
5	1943(1P)	2,957,280	MGF・渕野	1コイン・1P, 16面 大和ハードランク
6	1943(2P)	3,960,620	MGF・NYA 渕野	2Pトータル・16面大和
7	スーパーハングオン エキスパート	9′26″35	MGF・東寿生	シットダウン・1クラッシュ
8	スーパーハングオン シニア	6′54″95	MGF・東寿生	シットダウン・2回接触
9	ドラゴンスピリット	897,570	MGF・TARAKO	1コイン・全面クリア
10	コンバットスクール	274,260	MGF・渕野	1コイン・実戦の最後

WE'LL TALK TAITOきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	10,000,000+α	原・ポー	19周目・残39機
2	ドラゴンスピリット	752,020	原・ポー	全面1クレジットクリア
3	リベンジオブD_oH	1,405,200	池畑くん!	全面1クレジットクリア
4	ミッドナイトランディング	730	TDA	全面1クレジットクリア
5	キック&ラン	21	安ベー	優勝
6	1943	トータル4,179,800	池畑くん 馬場くん	2P・1コインクリア
7	R-タイプ	605,500	馬場くん	2周目の5面
8	ダライアス エキストラバージョン	9,033,180	テックン	エキストラバージョン ランクA 3機
9	忍者くん阿修羅ノ章	30面	原・ポー, 馬場くん	1クレジット
10	1943	2,591,280	U・W・F	1P

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計ませんからご注意下さい。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	661,570	吉川博之 (一番のり)	最終面クリア 残り2機と$1/3$
2	妖怪道中記	輪回界	清末純広	1コイン
3	ワンダーモモ	137,600	MARION.S	3—3
4	沙羅曼蛇	2,061,700	秋月敬一郎	1コイン3—5
5	サイドアームズ	3,025,400	APF	1コイン全面クリア
6	サイコソルジャー	487,700	黒田昭人	1コイン6面
7	奇々怪界	698,600	QDO. たかのぶ	16面
8	ファンタジーゾーン	12,615,400	E.O.のりぴー	18面
9	グラディウス	874,400	山田まさのり	3—1
10				

分大キャロットハウス

大分県大分市旦ノ原ササコエ860-144 ☎(0975)69-9851

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	302,900	ナムコおやじ	面数不明
2	ドラゴンスピリット	392,100	NMC	面数不明
3	ライフフォース	953,400	ナムコおやじ	1P側
4	ダブルドラゴン	101,050	TAKUZI	(1P)
5	コンバットスクール	129,980	王者Pochi	(1P)
6	1943	2,194,700	AKI	(1P)
7	リベンジオブD_oH	796,800	モモコの絵日記	最終面やられ
8	エイリアンシンドローム	559,900	NMC	(1P)
9	飛翔鮫	547,740	ONCHAN	ノーマル
10	タイムスキャナー	1,075,020	AYA	ノーマル

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	850,180	HK.special	ランクB(難しい) 全面クリア
2	ブレイザー	518,700	HK.special	ランクA(標準) CAPTAIN
3	1943(1P)	2,681,800	ELPEO PLE	レベル10 ラウンド16
4	1943(2P)	トータル 3,915,510	XXX HK.special	全面クリア 100%×14
5	R—タイプ	390,800	HK.special	ランク標準 ステージ6
6	エクセライザー	504,900	Lum.	ランク普通 ラウンド19
7	エイリアンシンドローム(2P)	トータル865,700	TOS.HK.special	ハード, 150秒設定1P(R5) 2P(R10)
8	パーフェクトビリヤード	332,600	大坪孝和	ラウンド12
9	アウトラン(海外版・デュアルウェイ)	4′49″62	HK.special	敵車イージー
10	アウトラン(海外版・ストーンヒル)	4′53″34	HK.special	敵車イージー

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ミニライドオンタイプ	20,116,120	友田精作	3′13″84 ビギナー全クリア
2	アウトラン	55,438,030	片山道久	4′43″06 DUAL-WAY
3	ライフフォース	2,289,600	GPM-古野裕志	4周目の6面
4	忍者くん阿修羅ノ章	850,200	BOM-長刀勝	17面
5	1943(2P)	3,852,500	前田 徹 山下邦人	全面クリア
6	R-タイプ	379,400	HKS-小林春夫	STAGE—5
7	ダブルドラゴン	113,820	GPM-古野裕志	1コイン全面クリア 3機設定
8	リベンジオブD_oH	354,070	片山道久	RD—13R
9	ドラゴンスピリット	666,840	HKS-小林春夫	全面クリア
10	沙羅曼蛇	3,197,800	山下邦人	5周目の2面

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライフフォース(1P)	1,804,800	松本淳一	4—2
2	レジオン(2P)	1,648,370	石本章 & 永田哲也	2Pトータル
3	バルトリック	184,640	中原勇夫	2面
4	キャプテンシルバー	52,540	中原勇夫	4面
5	ジャッカル(1P)	204,600	小野義貴	1P
6	魔境戦士(2P)	140,850	徳永裕一& 谷口幸昭	3面・1Pトータル
7	サイコソルジャー(2P)	1,000,000	笹岡篤史& 康島清志	全面クリア, コンティニュあり
8	1943(1P)	2,739,820	山下邦人	16面
9	1943(2P)	3,632,960	下瀬あすか&古野裕志	全面クリア
10	ドラゴンスピリット	846,680	小林春夫HKS 中原勇夫, 永田哲也	最終面クリア

ジョイフルATAGO

高知県高知市愛宕町1-11-24 ☎(0888)24-6771

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	763	MAC	全面クリア1コイン
2	忍者くん阿修羅ノ章	5,692,440	L.M OFF	全面クリア1コイン
3	バブルボブル	9,999,990	窪田泰士	
4	イシターの復活		北川	1コイン全面クリア
5	ビッグイベントゴルフ		鎌倉啓	18ホ-N-6(1コイン)
6	ダライアス	10,023,020	LAY A WAY	エクストラバージョン 全面クリア
7	1943	2,406,960	L.M. MIL	
8	ダブルドラゴン	101,700	野村英伸	
9	奇々怪界	6,372,600	上村	
10	R-タイプ	344,800	ゲッソー村上	

メディアインオビヤ

高知県高知市帯屋町2-1-35 片岡ビル ☎(0888)23-0645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イグジーザス	1,137,650	L.M HGL	
2	ミッドナイトランディング	721	柿内浩樹	全面クリア
3	R-タイプ	571,900	長崎桂二	
4	エクスターミネーション	2,766,120	長崎桂二	
5	ドラゴンスピリット	191,430	長野	
6	プランプポップ	185,890	KEI	
7	ダブルドラゴン	117,730	L.M OFF	
8	1943	2,715,840	怪物長田	
9	スーパーQix	276,310	L.M DAA	
10	ダライアス エキストラバージョン	10,082,510	LAYAWAY	Zゾーン

ハイテクセガ天神

福岡県福岡市中央区大名2-1-56 ☎(092)741-6412

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	64,000	NAK	3機のみ
2	ドラゴンスピリット	305,050	IKAPOPO	エリア7(海中?)
3	ライフフォース	2,423,500	IKAPOPO	青プレーヤー 5周目5面
4	オパオパ	148,310	下村	
5	ワンダーボーイ2 モンスターランド	232,080	XYZ	
6	リベンジオブDoH	1,339,010	村田剛一	
7	R-タイプ	484,500	UTN	5面クリア(6面目)
8	コンバットスクール	257,630	DX	easy(設定)
9	1943	2,566,510	矢畑泰三	1P側
10	ダブルドラゴン	99,750	下村	

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	978,100	GHC.DuRuN	1P 1C2周目の5面
2	ドラゴンスピリット	586,170	KAZUMI	1P 1C全面クリア
3	ダブルドラゴン	171,190	ROI	1P 1CALLクリア
4	コンバットスクール	257,050	APO	1P 1C実戦
5	1943	2,646,910	KI COVIS	1P1C最終面
6	スーパーハングオン(ライドオン)	8′38″77	S.D.T.	ヨーロッパ
7	スーパーハングオン(ライドオン)	6′37″23	ROI	アメリカ
8	銀河任侠伝	784,000	ZZ GUNDAN	1P 1C最終面
9	ブレイザー	221,740	NYANCORO.T	1P 1C
10	バトランティス	266,800	S.D.T	1P 1C

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	538,220	MGP.VEX	ALLクリア、ハードランク
2	ドラゴンスピリット	609,390	MGP.VEX	A—9、ハードランク
3	ブレイザー	137,880	MASAHIKO.N	
4	R-タイプ	379,700	MGP.VEX	S—7、ハードランク
5	迷宮ハンターG	1,454,900	T.OKA	1P、四の章
6	マスタッシュ、ボーイ	1,018,880	Y.OGATA	R—22
7	パーフェクト ビリヤード	237,000	YUKARI.M	S—12
8	ティード・オフ	22_{11}-9	H.SAGARA	ALLクリア
9	飛翔鮫	3,502,700	H.HIRABAYASHI	A—592
10	沙羅曼蛇	3,535,800	MGP.VEX	1P 5—5

次号（11月号）は9月30日発売！

●水曜日ナノダ

担当編集長・GOD鈴木

ショーに向けて動きだすAMショー先取りだ!!

★もちろん攻略記事は忘れてないぞ。切り口鋭く！

★R―TYPE開発者へ直撃インタビュー。乞う期待！

頑張ったぜコーナー



ご当番編集長
GOD鈴木

前号の天界パターンは、一部からだけど、反響があってうれしいですね。お手紙、電話ありがとう。

しかし、編集長といっても仕事量はかわってない気がするなァ。

（今月も多忙のGOD）

先号の彩色コンクールの発表で、渋谷君とあおいちゃんのイラストが入れかわっていました。おかげで㊒がとっても間抜けになっていました。ここに訂正とおわびします。

（流紋）

なぜか先号で、私のところに野村流紋サンの写真が入っておりました。どうもカン違いしている人がいるらしい。困ったもんです。

（ECM−APAPA）

天王山の夏も過ぎてしまった。皆さん、いかがだったでしょうか？　かくいう私も受験生。かなり心配な夏を過ごしてしまいました。

（青ざめた2浪生JOE）

最近、モビちゃんに会っていない。せっかく大和11連勝中なのに…。

（受験生のああるじいぶう）

ここは地獄だ…。俺はどうやらまた地獄に迷い込んでしまったらしい。地獄を見れば心が乾く。

（C.C）

20日あまり東京を離れて長崎に行っていました。勉強の方は計画に対して20%。ゲームの方は 120%の達成率でした。長崎で大変ヘタなゲームをしていたのがボク、赤斑でした。次号もパズル、ガンバルゾ。

（赤斑）

あの一私、就職活動中なんですが…と言いつつこんなことをしてて良いのでしょうか？　メーカーさん、グラフィックデザイナーいりません？

（本当は忙しい転清）

何の因果かゲーメストと関係を持ってしまった氏家というもんです。大したこともしてませんが、ひとつよろしくお願いします。

（氏家）

アフターバーナー難しい！とても3機じゃクリアは無理だよ～ん。おまけに200円とは…。うーん金が…。

（鈴木炎）

全国を旅行して疲れた。どこかのゲームコーナーで、僕のことを見た人いますか。あんまり意味のないこと言ってるなー。

（永遠の予備校生あいきゃー）

頭の体操ということで、ダライアスの白玉で51,200点が出る確率を計算してみた。ちなみに白玉の点数は完全なランダムとのこと。……結果は10個出る確率は約35万分の1。以下は5個が約40分の1、3個が約6分の1…となった。その先を計算していくと、つくづくと自分の運のなさを感じてしまった。トホホ……。

（御旅屋）

いつの頃から逆転したのか自分でも定かでない。出勤が連日6時になったら、9時から出勤しているこっちの身にもなれ、と叱られ、なんとなく戸惑っている私です。

（悠理）

タイトー・ダライアス・エキストラバージョン開発者の皆さん、お元気ですか。最近の状況をお知らせ下さい。

（相変らず雲隠れのZENJI）

GAMEST 10月号

■昭和62年10月1日発行　第2巻9号通巻13号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう
GOD鈴木　石井ぜんじ　REO.Y.Y.　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA　YOU・A　JOE山田
植村伴北　POP小玉　FIS　あいきゃー井上　U・V
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

サイコメカ「オスカー」出撃！

OSCAR

うーん、スゴイ！というところはないけれど、それなりに楽しめる工夫がしてあるぞ。気軽にプレイできるアクションゲーム。デコから発売!!

うーむ なかなか工夫してる

久々に期待できる（かも知れない）デコの新作がオスカーだヨ。内容は一見、ザ○○ドス○ーナの様なタテヨコスクロールのアクションゲームだが、5つのパワーアップがまるでグラディ○スみたいで頼もしい。

では、操作方法とパワーアップ＆アイテムについて、説明しなければなるまいか。

HOW TO PLAY

プレイヤーは主人公オスカーを繰り、各面の最後に待ち受けるボスキャラを倒して1ラウンドクリアだ。

操作方法は、カルノフと同じでレバー1本と3つのボタンを使用する。ボタンの役割もカルノフ同様で、攻撃ボタン、ジャンプボタン、パワーアップボタンというようになっており、ジャンプボタンは押しつづけるとロングジャンプできる上に、助走をつければより遠くへ飛ぶことができる。



渋いです、タイトル画面。


アイテムのフラッシュを取ったところだ。じょわ！

次に、パワーアップは、ノーマル＆マルチカプセルを取ると画面下のパワーアップゲージが1つか2つずつ移動していくので、取りたいパワーアップの上で点灯したら、パワーアップボタンを押して装着完了。

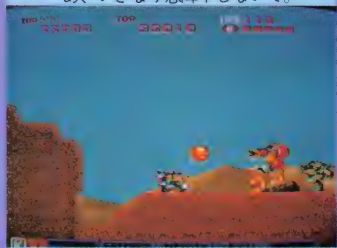
パワーアップは全部で6種類あり、ジャンプ、グレネード、ミサイル、PCU（サイココントロールユニットの略、いわゆるオプションやビットみたいな物）ガン、アーマーという具合だ。

まずはアイテムだけど、アイテムは敵を倒すと出現するので、すかさず取るべし。

次に細かく説明していくと、ノーマルカプセル、マルチカプセルは紹介ずみ。フラッシュカプセルは、画面上の敵と敵弾を破壊する。ボーナスカプセルは、もちろんボーナス得点がもらえるゾ。エネルギーカプセルは、エネルギーを1ゲージ回復させる。タイムアップカプセルは、制限時間がアップし、タイムダウンカプセルはその逆だヨ。

最後に、カルノフでおなじみのKマークは、カルノフと同じで、たくさん集めると1UPする。


1面のボスのUFOなのだ。あ、いきなり急降下しないで。


うーん、アイアン□ームみたいなヤツだヨーン。


メカ、キングギドラ登場。胸の弱点を撃て。


霧の中に浮かぶ敵要塞だ！

難度も低いし 手軽に楽しめます

さて、基本的なことは全て説明したので、簡単な攻略をしてみよう。1面ではまずジャンプを最高にし、最初にミサイルを取ろう。後はグレネードとPCUを付けて、ガンを1段階アップさせれば楽勝だネ。ただ、盾を持った敵は正面からは倒せないので、後ろに回り込むか、地面のくぼみを活用しよう。

2面は、レーザーを撃つヤツはしゃがんで攻撃し、ハンマーを飛ばしてくるヤツは、ヒットアンドアウェイで仕留めろ。

ページの都合でここまでだけど、このオスカーは難度も低いし、全8面をクリアすればENDになる。手軽に楽しんで欲しい。（POP小玉）


エレベーターに飛び乗れ！


4面のボス、3つ子ロボットだネ。写真の位置で楽勝。


オッ、ラスタ□サー□じゃないよー。

君は第四銀河系の謎の軍団を倒せるか！

EXZISUS
イグジーザス

アイテムを取ってパワーアップ！
wyvern-FOの筐体を使った
横スクロールシューティングゲーム



タイトル画面。背景は4面だよ〜ん。



隕石だあ。撃てぇ〜！



額の緑色の部分を狙え！



これがメカモアイだ。先に頭を倒せ！

ゲームストーリー

コズモファイター「銀河の掃除家」と呼ばれる彼等の中に、ひときわ腕の立つファイター「ロビン」という男がいた。彼は第四銀河系に巣くった謎の軍団の除去を引き受け第四銀河系に乗り込んだ。

コントロール方法

8WAY JOY STICKでプレイヤーを8方向にコントロールし、敵をブラスターやミサイルで倒しながら進行する。

敵の編隊を倒すと各種アイテムが出現（もしくは1000点）、アイテムを集めてプレイヤーをパワーアップさせて行きます（ミスするまで有効）。

ゲームルール

このゲームは、ゲームスタート時に3機ストックを持っています。敵や敵の弾に人間の状態でHITすると、ストックを1つ失い、すべてのストックを失うと、GAME OVERとなります。

このゲームにはコンティニューモードがあります。しかし、4面の親玉の所までいってしまい、その親玉を倒せずに死亡すると、なぜかコンティニューできなくなります。

ストックはスコアによってのみEXTENDします（DIP SWによって、いろいろな設定があります）。

ITEMについて

アルカノイドと同じようなパワーアップ。これを取らなきゃ終わってる。

Ⓛ…レーザー
ブラスターがレーザー光線にパワーアップ。

Ⓓ…ディスラプション（赤）
ブラスターが3方向に分裂。

Ⓜ…ミサイルパワーアップ
1つ取ると↓地上走行誘導ミサイル。
2つ取ると↓3連射空中誘導ミサイル。

Ⓕ…フルオート
ボタンを押したままで、ブラスター、ミサイルの連射が可能。

Ⓐ…転身
プレイヤー自身がジェット機に転身する。

Ⓑ…バリア
敵の攻撃から弾なら4発身を守れる。

Ⓒ…アニマルロボット
1つ取るとトリ型ロボット、2つ目を取るとイヌ型ロボットが出現し、プレイヤーを援護する。

Ⓓ…全滅（白）
画面上の敵を一掃できる。

［注意点］
Ⓐを持っている状態でも惑星の地面を歩いてしまうとロボットに戻ってしまう。
ⓁⒹは共存できない。

ラウンド構成

地の惑星（月面風）↓氷の惑星↓砂の惑星↓都市惑星の4ラウンド構成です。

各ラウンドには、障害となる場所がラウンド中央に設けてあります。又、各ラウンドの最後には巨大ロボットが待ち受けている。という感じで、その他の場所は単調なザコの攻撃が続いています（アイテ



ジェネレーターが壊れたところ。



下から壊せば楽だよ。



弾がたくさん。きついよ〜。



こいつも頭から倒そう



目と腹のレッドを狙え！

ムがいっぱい取れておいしい)。

ラウンド別の特徴を少々。

①地の惑星

☆障害…隕石群

隕石はうてば破壊できるので壊して道を開こう！

☆ボス…メカ・モアイ（ゴールド・モアイ）

弱点は額のポッチと胸の目の2箇所。そこを狙えば楽勝だよ。

②氷の惑星

☆障害…氷の柱

下部から除去すれば楽。全部撃てば出現しなくなる。

☆ボス…メカ・イエティ（ホワイト・イエティ）

弱点は目と腹部の2箇所。頭を先に倒した方がいい。

③砂の惑星

☆障害…メカ触手（仲々壊せません）

タイミング良く、2本の間をすり抜けろ。

☆ボス…メカ・スコーピオン（レッド・スコーピオン）

弱点は口だけ。口が開いている短い時間に狙え。

④都市の惑星

☆障害…伸縮体（破壊不能）

タイミングで上部をすり抜けろ！ フェイントに注意。

☆ボス…メカ・コブラ（バイオレット・サラマンダ）

弱点は口のみ。リングレーザーは画面中央の上で交せ！

障害やボスの前には親切にもメッセージが出ます（その時には敵は出ません）。

都市の惑星をクリアするとデモシーンを経て、再び地の惑星からの繰り返しとなります。さすがに2周目は1周目に比べて、敵のたま数が非常に増えています。

アドバイス

アイテムの出現はランダムです。だから、運が悪いといいアイテムが全然出ないこともありえます。

ザコ編隊と戦う時にはⒹ（ディスラプション）、ボスと戦う時はⓁ（レーザー）が使えるんじゃないでしょうか。

Ⓐは必ず取りましょう。そうしないと当たり判定が大きすぎてすぐ死んでしまいます。その時、アニマルロボットはシールドとして使おう。

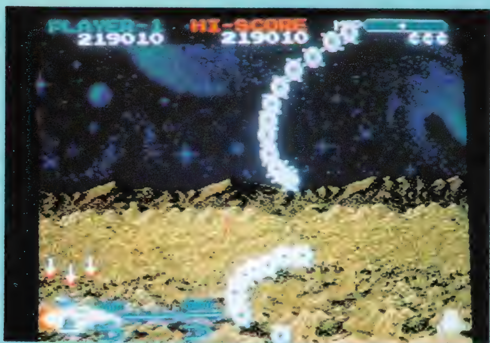
ザコは地上にあるジェネレーターから出現するので、早めにミサイルでそれを壊せば出現数を減らせます。

ボスのダメージは画面右上のメーターに表示され、メーターがFULLになると死にます。

おすすめアップライト台

アップライト台の方が立体感が良く感じられていいと思います。みなさんもアップライト台の方を一度プレイしてみてはいかがでしょう。

（ああるじーぶ）



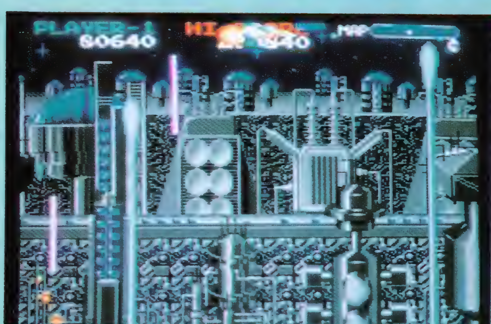
撃つよりはよけた方がいい。



攻撃を交し、口を狙え！



レーザーを出す敵に気をつけろ！



下から来るレーザーにも注意。



リングレーザーは画面中央の上で交せ！



おや？



こいつを倒せば1周だ！

アフターバーナー

A F T E R B U R N E R

マッハのスピードで飛翔する、君はファイター！ 敵地を侵攻せよ！

鈴木 炎

アフターバーナーやってみた？
機体に入っただけで目が廻ったって？
このゲーム、乗物酔いの薬を持って…。
あっ、それから二日酔いの時は
決してやらないように！（関係ないか）
それでは、健康な皆さん、行ってみよう！



これが操縦桿だ。親指はつねにミサイルボタンの上に置き、いつでも発射できるようにしておくのがベスト。

基本事項

操作方法などは先月号（9月号）でも書いていた通り、操縦桿とバルカン砲と誘導ミサイル発射の2つのボタンを使用します。

操縦桿を操作すると、当然自機もそれに連動して動くわけですが、レバーを急に横方向に操作すると、ロール（急旋回）することができます。

バルカン砲は押しとくだけで連射出来、誘導ミサイルは数に限りがあり、敵機をロックオンした時に限り、追尾します。

ステージ構成

全部で18面。19面で空母に着艦し、ゲームは終了します。18面には、敵機の出現しない面が2つあり、そこでは左右からせまる壁をよけながら先へ進みます。その他にも空中給油シーンがあり、そこでは誘導ミサイルの補給をすることができます。

ゲームスタート

空母を発艦すると敵機が後方から出現します。当たっても死ぬことはないので、バルカン砲で撃ちまくりましょう。

ある程度距離があいた時、敵機を自機の正面にもっていくと、「F・i・r・e」の声と共に敵機が四角いマークでかこまれ、ロックオンされます。この時にミサイルを発射すれば、あとはミサイルが勝手に追いかけていって撃墜してくれます。（ロックオンは約0.5秒間。その間にミサイルを発射する事。）

そうこうするうちに敵機もミサイルを撃って来ます。このミサイルをいかにかわすかが、このゲームのポイントです。ただ同じ方向へ動きつづけているだけでは必ず当たってしまいます。原則的には、そのミサイルが発射された時とは違う方向へ動くようなよけ方をすれば良いわけです。

それでは具体的なミサイルのよけ方について書いてみましょう。

まず基本的に、敵の攻撃がない時は、自機を画面中央かやや下めに位置させておく事。そして、ミサイルが近づいてきたら、ある程度引き付けておいて、サッと斜め上にかわすのです。（かわしたあと、すぐ中央にもどること。）

しかし、2面の後半など、敵がミサイルを連打してくる所などはつらい。

ここでは左右に動いたり、回ったりする方法が考えられますが、つらいのが、画面はじに追いつめられたときの左右への方向転換時。急にレバー操作をすると、ロールしてしまい、敵ミサイルのえじきとなってしまいます。ここは、ロールしない程度の操作で（これが難しい）、なめらかな動きをするように心掛けましょう。

重要なのがタイミング。タイミングが悪いと、方向転換前に発射されたミサイルに自分から当たりに行ってしまう状態になってしまいます。

これを防ぐには、ミサイルの状態を見きわめて、次に到達するミサイルまで間隔があいている時に行なうのがよい



空中給油でひと休み。ミサイルが補給されます。補給が終わったら、画面中央やや下めで、敵ミサイルに備えよ。



2面。この後ろから来る敵機が去ったあと、敵ミサイルの波が押しよせる。ノーミスでぬけられるか？



1面。近くの敵はバルカン砲で。遠くの敵はロックオンさせよう。

でしょう。パターン化するのもひとつの手かもしれません。各面ワンポイントアドバイス……

1面…この面はあとにつづく面にくらべれば楽勝。しかし、初めてやる人にとっては地獄でしょう。特に、最後に敵が横一直線にミサイルを撃ってくるところなどは、ある程度引きつけたら、さっとなめ上にかわしましょう。

2面…この面はなんといっても後半の補給シーンになる寸前のミサイルを連射してくる所が難しい。今のところ、確実なよけ方は見つかっていないので、敵ミサイルの動きをよく見て、回るなり、左右に動くなりするしかないようです。

3面…この面も後半がきつい。特に、4面になった時に残っているミサイルに当たりやすい。これも回数をこなして、自分なりのよけ方を身につけましょう。

4面…この面は地形に起伏があるせいか前が見にくい。自機のミサイルの煙で前が見えなくなったりもする。そのため、近づいてくるミサイルに気付かない可能性もある。

そこでコツをひとつ。それは発射音で判断するのです。

5面…背景の緑が美しいが、3面とおんなじような感じでプレイしましょう。

6面…この面には敵機は出現せず、地上建造物と、左右から岩が現れる。一見ボーナス面だが、実はこの面で何をしようとも点は入らない。逆に、岩にぶつかれば死ぬし、地上からの鉄塔に当たっても死んでしまうという、とーってもうれしい面なのです。(自機を一番上に位置させといても鉄塔にあたってしまうのには感動しました。)



3面。通常は速くて見えない敵ミサイルは、実はこんな形をしていたのでした。



4面。ヘリコプター登場。地形の起伏で前が見えない時は、音で敵ミサイルの発射を判断する。



5面。2面をクリアできた人なら大丈夫。しかし簡単という意味じゃないよ。

6面。バルカン砲も撃たないで、よけに徹しよう。前半の壁は急ハンドル(?)は禁物。ギリギリの操作でよけろ。



7面。後ろから敵機が迫る。右へ左へ自機を振ってバルカン砲の攻撃を巧みにかわせ！エキサイティングな面だ。



8面。この面では後ろからくる誘導ミサイルをいかにかわすかがポイント。ロールをタイミングよくつかう事。



という訳でよけて下さい。

7面…この面からABはおもしろくなってきます。なんと、後方から敵機がバルカン砲を撃ってくるのです。同じ場所にずっと止まっていてはえじきになるので、左右にローリングするような感じで動きまわると、自機のスピードが落ちるらしく、敵機が自分を追い越して前方に出てきます。

その他にも前方からもミサイルを撃ってきたりして、これが意外に難しい。

8面…この面もすごい。今度はなんと後方から誘導ミサイルが接近してくるのです。そのまま動きまわっているだけでは追いつかれて当たってしまうので、ロールするのです。するとミサイルは消えますが、ロールしおわった時に、前方からのミサイルに当たってしまいます。これは前方から攻撃のないわずかな間を狙ってロールするしかないようです。

攻略の道は遠く…

さて、このゲーム、あまりの難しさにやれずにいる人も多いことでしょう。現在、私達の間でも9面が限度。しかし、200円はきつい…。

そうそう、200円で思い出したのですが、ABにはコイン投入設定が変更できないようになっていて、2コインでしかプレイできないそうです。こうしたやり方には少々疑問を感じますね。

P・S・8月下旬には速度調節スロットルが付きます。



敵ミサイルが次々と迫ってくる。この後、ちょっと上へ行き(ロールするのを防ぐため)、左へレバーを入れる。



いよいよ最終面。君はこの面まで行くことができるか!?



あらゆる苦境を越えて最終要塞を撃破せよ！

最終要塞を撃破せよ

敵の最終要塞を破壊する任務を受け、ただ一人生き残った戦士（プレイヤー）がわずかな可能性に賭けて単身、最終要塞目指して戦う…。

といった感じで始まるナムコの新作ブレイザー。ゲーム内容は斜めスクロールのアクションゲームで、3種類のタンクをうまく使いわけて最終要塞の破壊を目指すゲームです。

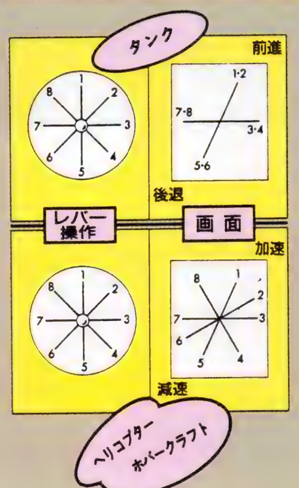


操作方法について

このゲームの操作は斜めスクロールということでか、少し特異な操作方法です。

図を見てわかるように、タンクの時は1と2が前進、5と6が後退、3と4が右、7と8が左の計4方向で操作し、ヘリとホバークラフトの時は8方向で、1が加速、5が減速の役割も兼ねています。初めは少しとまどうかもしれませんが、すぐに慣れるでしょう。

操作方法



3種類のタンクを使いわけろ

自機となる戦車は3種類あり、それぞれ異なった特長を持っています。

〈T―1〉

バンガード

主砲と対空ミサイルを装備し、敵飛行機、ヘリコプターに有効。

〈T―2〉

ジェイソン

4方向に弾を発射し迷路での戦闘に有利。

〈T―3〉

バスターキャノン

貫通砲を装備し、敵をまとめて破壊でき、また砂漠を通常速度で走行できる。

以上です。

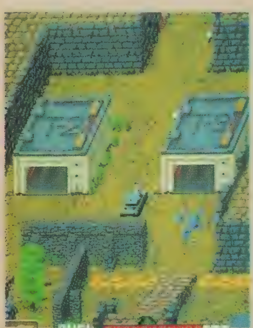
ゲーム開始時は自機はT―1で、他の戦車との乗りかえはそれぞれの戦車の名前の格納庫に入ればOKです。なお、ヘリとホバークラフトは特定の場所でしか乗れません。





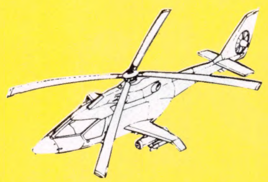


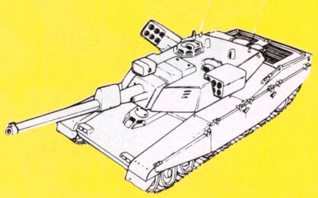


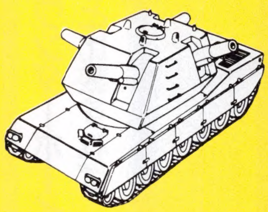


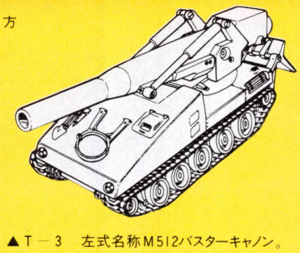
キャラクター設定資料抜粋

マイキャラ自機


▼AH―96A　ハーディ。ロケット弾と対地ミサイルを装備。背後からの敵に注意。

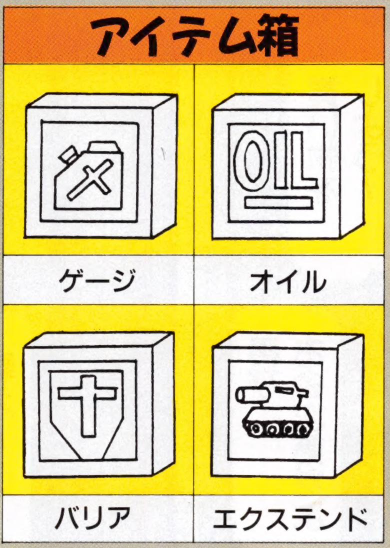

▲T―1　正式名称M128バンガード。空中の敵に力を発揮する。


▼T―2　正式名称M256ジェイソン。4方向同時発射可能。迷路での戦闘に有利。


▲T―3　左式名称M512バスターキャノン。貫通砲を装備し、砂漠に力を発揮する。

アイテムについて

面を進んでいると箱のような物が落ちています。それを主砲で撃つことによってアイテムが現れます。



◆オイル―FUELゲージのオイルが一定量増える。これを取りそこなうとツライぞ。
◆ゲージ―FUELゲージの許容量が一定量増える。
◆エクステンド―何個か集めると1UP。
◆バリア―一定時間無敵になる。

アイテムは敵飛行機を撃つと出現することがあります。なおアイテムは撃つと消えてしまうので御注意のほど。

面構成と攻略

このゲームは面ごとに別れていなく、ゼビウスのようなエリア別に別れた構成になっています。

エリアは大きくわけて8つに別れています。それでは少しエリアの紹介をしていきましょう。

エリア1

始めは廃墟の中で敵戦車をどんどん倒してつき進みましょう。敵飛行機が爆撃してきますから対空ミサイルでけちらして下さい。

先へ進むとT―2に変えられる格納庫が出てきます。自機をT―2に変えて次の海上通路に進みましょう。ここの通路は入りくんでいるので、敵の出現位置を覚えて先制攻撃で切り抜けましょう。海をこえたら、今度T―3に変えて進んでいった方が有利です。

エリア2

ヘリコプターをうまく操作して、敵飛行機を撃破して進んで行きましょう。大切なのは加速しすぎないこと。先を急いで、前にレバーを入れすぎると、みるみるうちに加速しすぎて敵機などをよけきれず、ぶつかってしまうことがあるので注意して下さい。

なお、地上の戦車や建物などは爆撃で破壊することができます。

エリア3

また廃墟の中を進んでいって自機をT―3に変えて下さい。しばらく進むと今度は地下にもぐります。この地下の中は迷路状になっていて、このゲームの最初の難関の一つで敵戦車の攻撃が激しくなってきているので、せまい迷路での戦いは非常に苦しいですが、マップを正確に覚えてがんばって下さい。

エリア4

またヘリコプターでの空中戦ですが、前述の事を注意していけば大丈夫でしょう。しかし、敵機がかなりいやらしい動きをして襲ってくるのでパターンをつかんで確実に撃破していきましょう。

エリア5

水に沈んだ遺跡がとても美しく、つい見とれてしまいますが、敵の攻撃はさらに地獄と化していますぞ。ここでは機雷が戦車の行く手を阻むかのように、うじゃうじゃあります。この機雷はとても耐久力があり、しかも動いているものもあってやっかいな代物です。

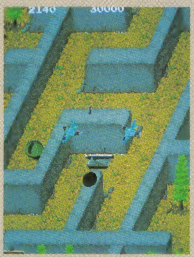
戦車のエリア共通に言えることですが、自機が死ぬと、その画面上にいた敵は、全て消えてしまいます。これをうまく利用すれば、割とハマらずに行けるかも（えっそれじゃ攻略にならないって?）

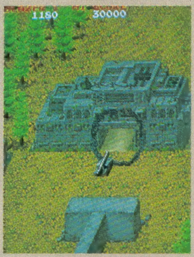
とまあ、5エリアまで紹介しましたが、さらにあとの3エリアは自力でがんばって下さい（地獄という以外言いようがない…）

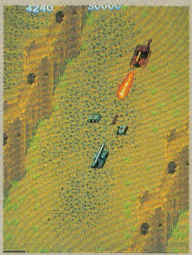
このブレイザーに出てくる戦車や飛行機などは実際の兵器をモデルにしているので、興味がある人は調べてみるといいでしょう。

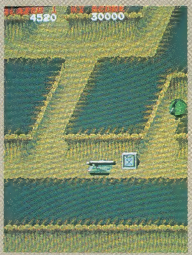
君もゼネラルを目指せ！

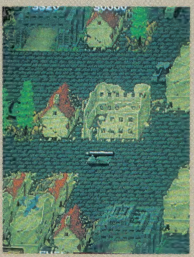
（ATSU&赤斑）


写真の自機は〈T―3〉のバスターキャノン。


写真のようにゲートを壊して次のエリアへ。

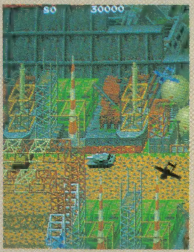

真ん中のちっこい2台は地雷。追ってくる上に破壊できないので、なかなか強いゾ！


おっと、ゲージアイテムだ。右上の砲台には気をつけて…。


廃墟には不気味さが漂う。


落石は、とにかくいきなりやってくる。


対空ミサイルで空中物を撃破！〈T―1〉以外ではおとせないので、おとすとその分画面が派手る。


この背景。凝ってます。

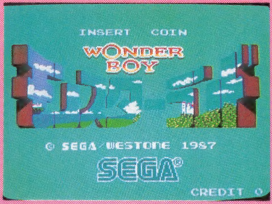

先の方では潜水艦も出る。


大型戦車に爆撃に火炎放射に砲台！　ほとんど集団リンチじゃ～っ。

ワンダーボーイ2

モンスターランド

©SEGA



完全なパターンゲーム、ワンダーボーイに苦戦した人も多かったんじゃない？ワンダーボーイ2は、どちらかといえばお金万能のゲームだ。買い物さえうまくいけば勝利は君のモノ。そう、君にピッタリのゲームだよ。

ワンダーボーイと比較すれば

このゲームは、あのワンダーボーイの続編です。言われてみれば、なんとなく"ワンダーボーイ2"の感じですが、ゲームの内容はかなり変わっています。

ワンダーボーイは、敵の出現場所を覚えてパターンを作って行くゲームでした。それにくらべて、モンスターランドは、敵の出現場所を覚えるゲームと言うよりは、隠されたお金を回収して買い物をしながらドラゴンを倒しに行くゲームです。

計11面ありますが、お金がたくさんあれば前作のワンダーボーイほど難しくはないと思います。

お金がすべて！

なぜお金がすべてかと言いますと、お金があれば病院や酒場でライフを回復させることが出来るからです。その他、アーマー、シールド、くつ、ウェポン（特別な武器）、復活の薬などを、お金で買うことが出来ます。

ちなみに、最後のドラゴンを倒すとクリアボーナスとして1ゴールドに付き1000点入ります。

買い物をしよう！

お店の種類にもいろいろありますが、各店とも2種類ずつ売っています。売っている物は次の通りです。

くつ	ぬの	50
	皮	80
	セラミック	180
	伝説	380
	ウィング	30
アーマー	ライト	60
	ナイト	150
	ヘビー	100
	ハード	
	でんせつ	540
シールド	ヘルメット	25
	ライト	40
	ナイト	120
	ハード	250
	伝説	
	ガントレット	20
ウィポン	爆弾	10
	ファイヤー	20
	たつまき	30
	サンダー	50
復活の葉		100

以上ですが、当然その買い方によってお金が得したり損したりします。アーマーなどは買わずに行けないことはありませんが、後半の面ではかなりきつくなります。

剣は敵から奪え！

剣はお金がいくらあっても買えません。敵を倒して奪うしかありません。剣を持っている敵は全部倒して剣を奪わなければ"伝説の剣"までパワーアップ出来ません。

再びお金次第だよ

本当にお金の場所を知っていれば、君にも必ずクリアは出来るゲームなので、がんばってください。

（REO Y・Y）



最初は多少つらいけどくつさえあれば！



1面のボス。



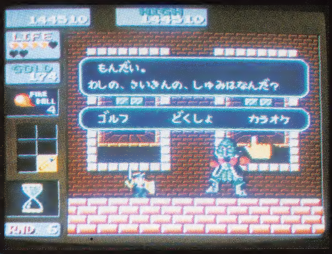
こいつらが剣を持っている。



これが店の中だよ。



3面のボスの強いやつ。



こいつは倒したことがない。



あせらず中心で！



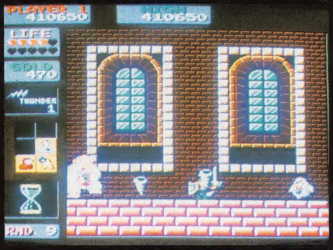
ナイトは強い？



ドラゴンだ。



伝説の剣があれば！



たつまきがとても役にたつ。



レーザーを撃ってくる。



TOUCH DOWN FEVER
タッチダウンフィーバー
史上最強のスポーツゲームが遂に出た!
きみもアメフトを体感しよう!!
アメフトブーム到来!
すごい興奮!
この熱狂が聞こえるか!
TOUCH DOWN!
レッツプレイ!
タッチダウンフィーバー
SNK
SNKGROUP
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL(06)338-7007(代) FAX(06)338-7150 東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL(03)865-9431(代) FAX(03)865-9437
SNK CORPORATION ROOM #602, MARUMAN BLDG. 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.

ゲーメスト
10月号
NO.13
昭和62年10月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第9号通巻13号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社



新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円(送料60円) 雑誌03659-10